11/96 CYBERMEDIA

SHOWLYMPIA: ECTS-NEWS AUS LONDON

öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90

MAN!AC

JUBILÄUMSAUSGABE

3 JAHRE MAN!AC
Großer Jubiläums-Wettbewerb
Playstation, Saturn und Nintendo 64 zu gewinnen.

Für Playstation, Saturn und Nintendo 64

Sportspiele der nächsten Generation

Zu Besuch bei EA Sports

Playstation-Geheimwaffe

Sentient

Science-fiction-Thriller von Psygnosis

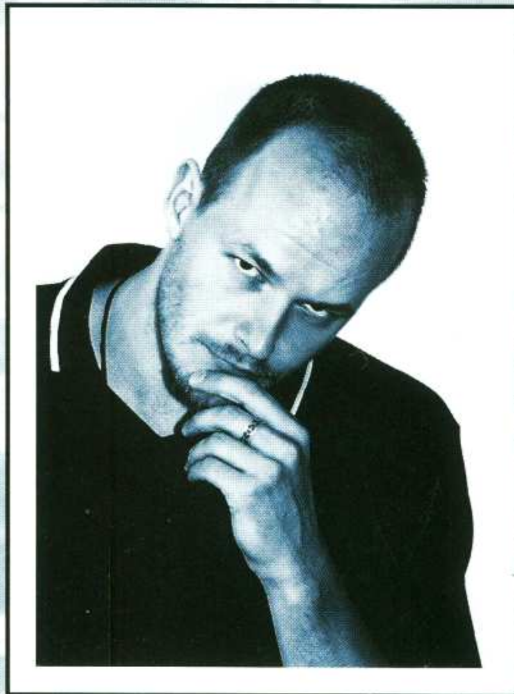
Tunnel B1 im Test:
Schöner und schneller als "Wipe Out" & "Descent"?

32-BIT DAUERFEUER

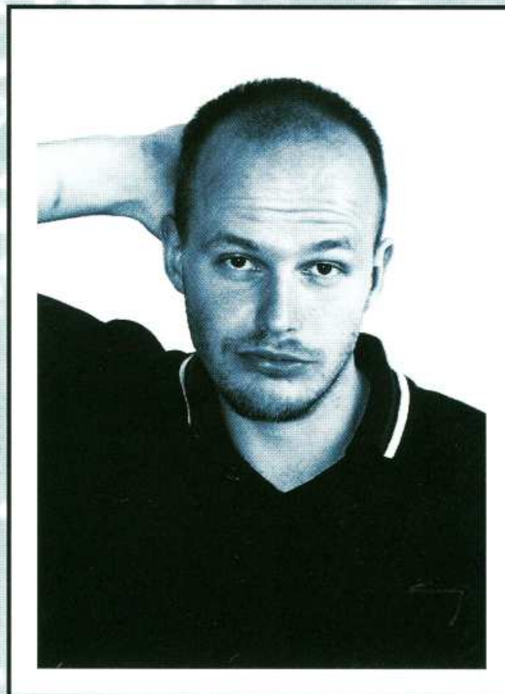
79% Die Hard Trilogy
85% Exhumed
82% Blam! Machinehead
68% Project Overkill



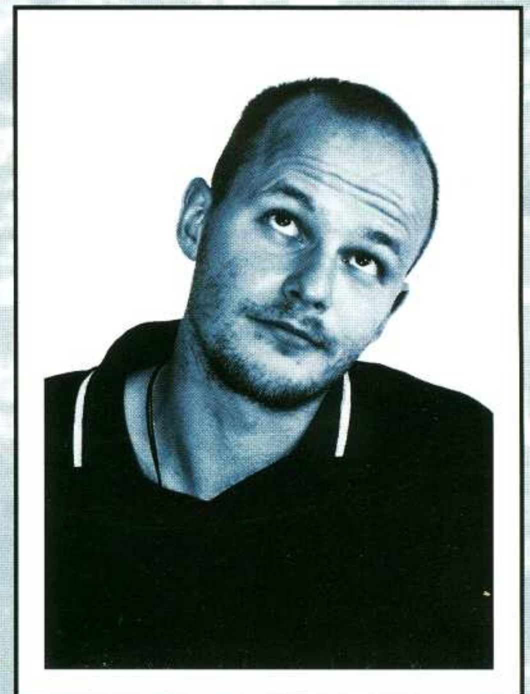
WER WIRD DENN G



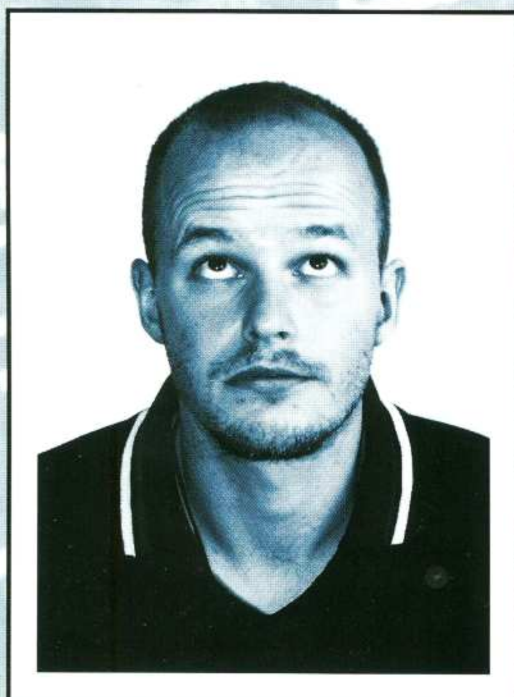
Bürgermeister von New York
13:53 Uhr bis 14:48 Uhr
345.023 Einwohner
Aus durch: Wasser- und Strommangel



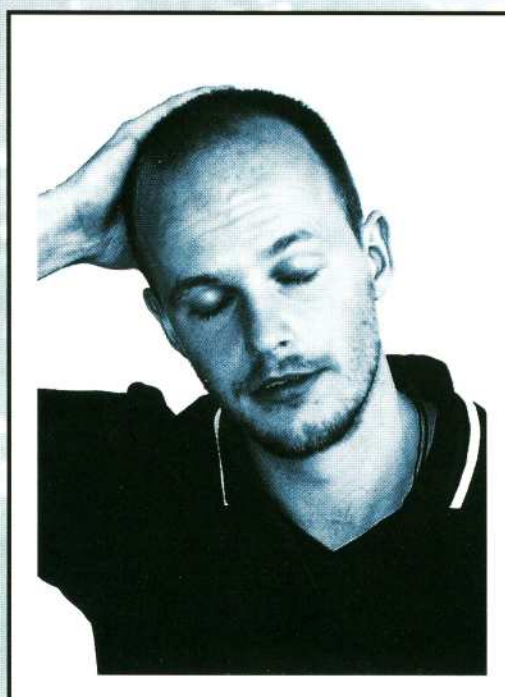
Bürgermeister von Rio
14:49 Uhr bis 17:56 Uhr
745.090 Einwohner
Gescheitert an: Hurrikan



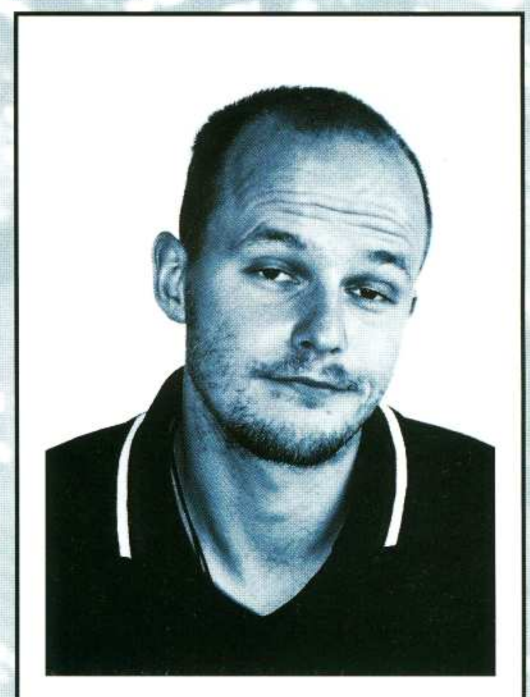
Bürgermeister von Berlin
17:57 Uhr bis 18:11 Uhr
7.500 Einwohner
Gescheitert an: leeren Kassen



Bürgermeister von Los Angeles
20:51 Uhr bis 4:34 Uhr
8.890.980 Einwohner
Fehler: totales Chaos



Bürgermeister von Paris
4:35 Uhr bis 5:01 Uhr
70 Einwohner
Alle Einwohner weg: versagt



Bürgermeister von Zengerle City
5:02 Uhr bis 6:45 Uhr
3.750.007 Einwohner
Aus, weil: überhaupt kein Plan

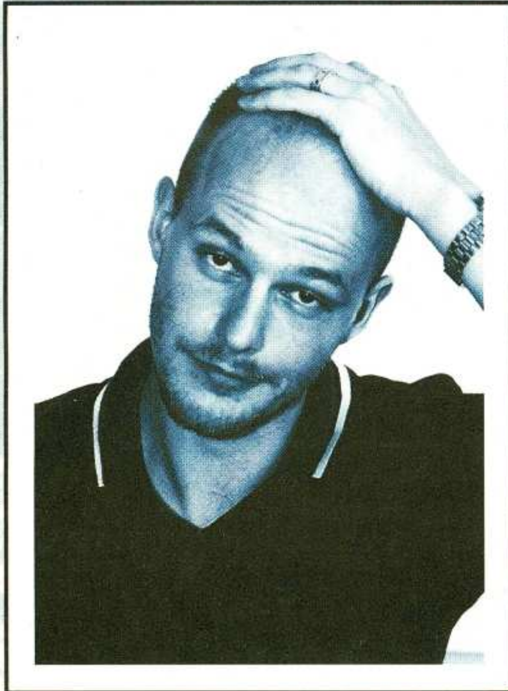




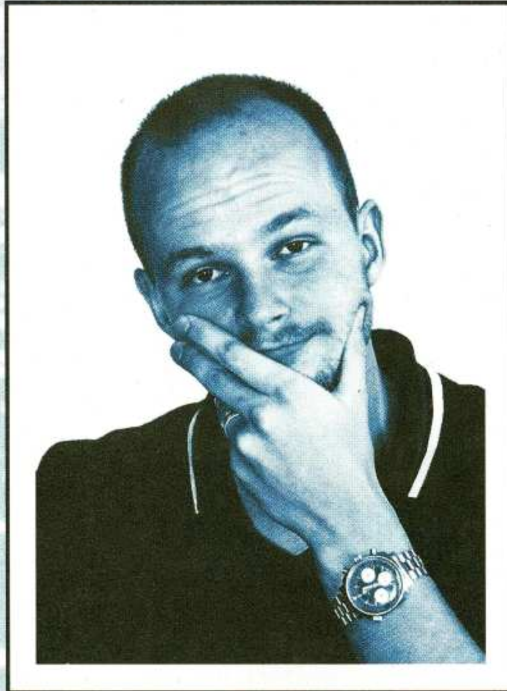


Ach, das kannst Du besser? Na, dann los
Bauen und Verwalten wirklich Ahnung ha
Job machen, und alle Sim-Bewohner sinc

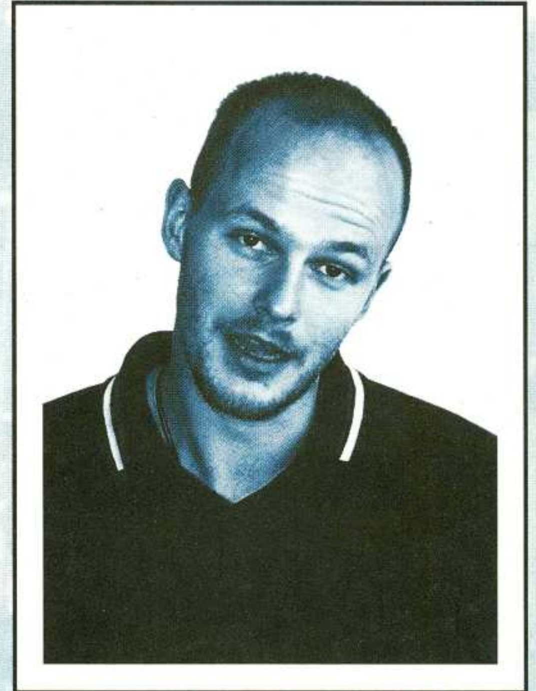
LEICH AUFGEBEN?



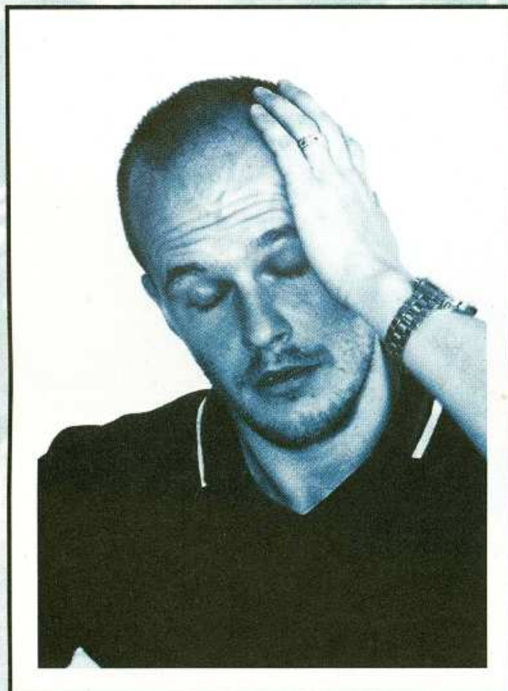
Bürgermeister von London
18:12 Uhr bis 18:14 Uhr
170 Einwohner
Verjagt wegen: Dummheit



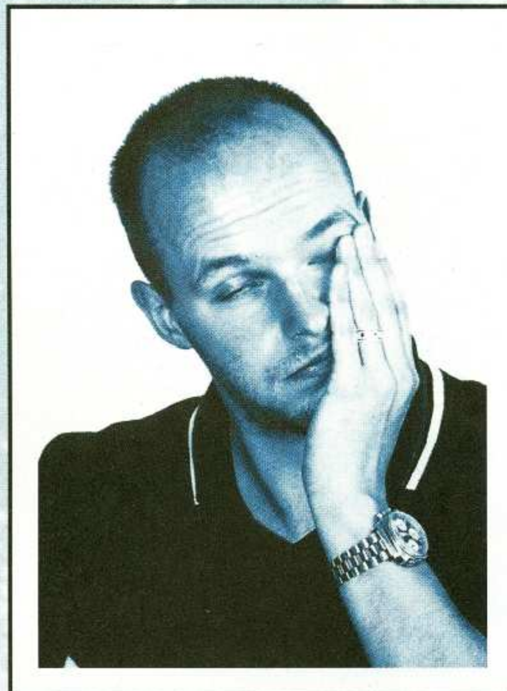
Bürgermeister von Knight City
18:15 Uhr bis 19:34 Uhr
123.540 Einwohner
Ende wegen: Kraftwerk im Wohngebiet



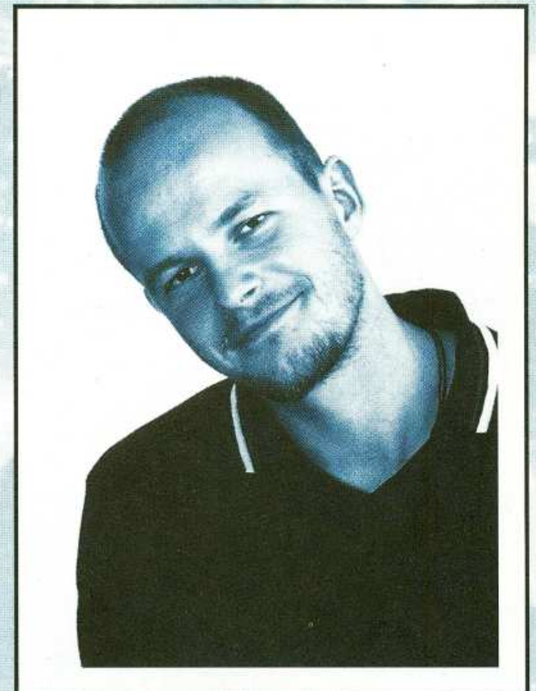
Bürgermeister von Palma de Mallorca
19:35 Uhr bis 20:50 Uhr
23.540 Einwohner
Ende, Aus: ja, wegen was eigentlich?



Bürgermeister von Gakschtown
6:46 Uhr bis 10:59 Uhr
5.984.098 Einwohner
Abruptes Ende: keine Kohle mehr



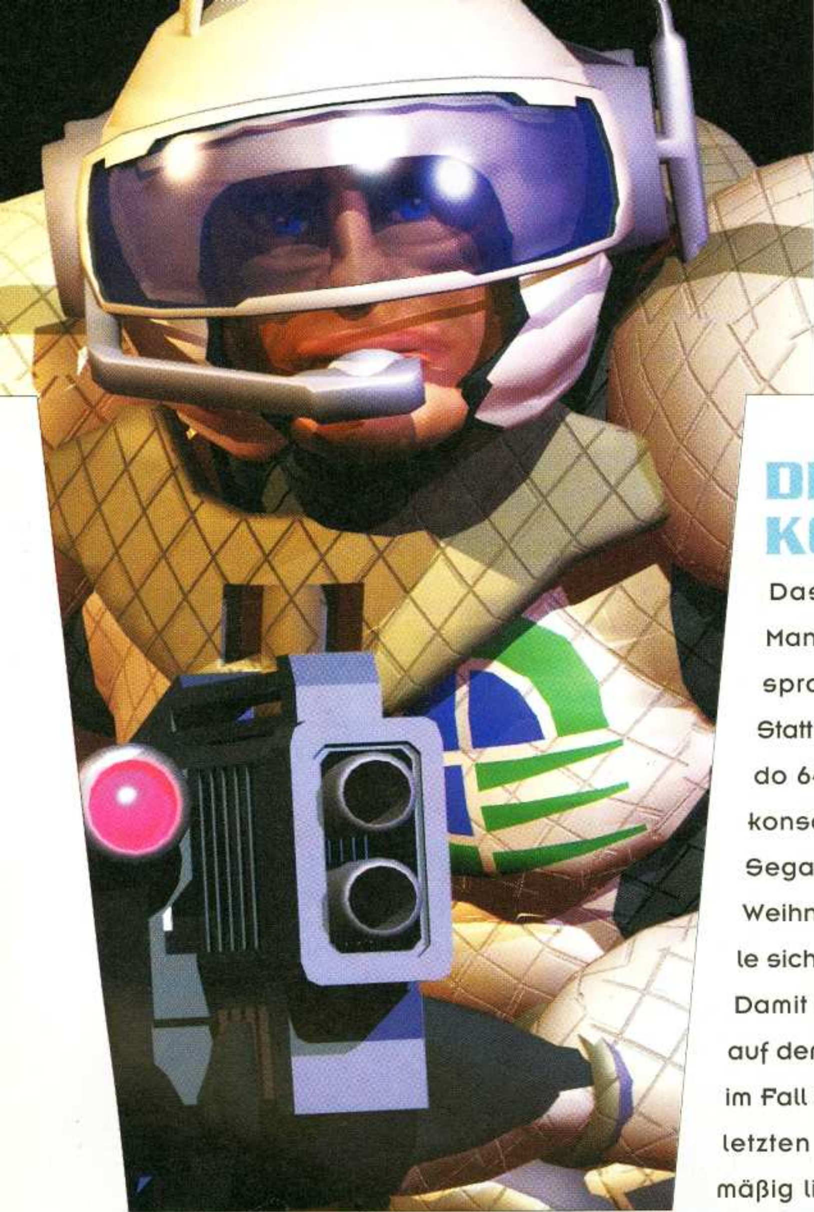
Pause



Wieder Bürgermeister von New York
12:46 bis jetzt
34.180.890 Einwohner
Schau an: immer noch im Amt!

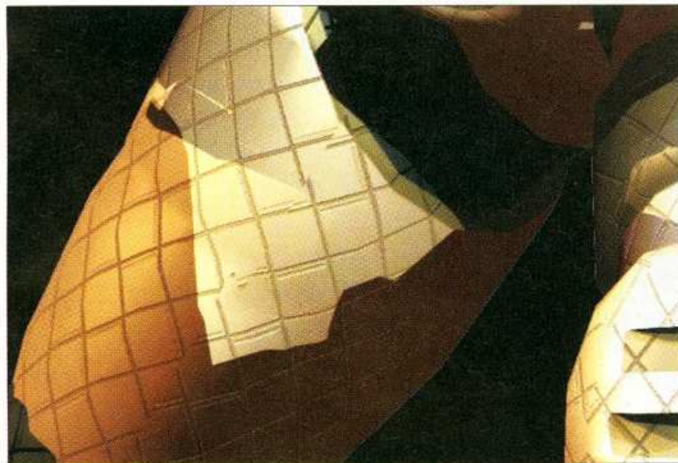
u bist der Chef. Hier kannst Du allen zeigen, daß Du vom Planen,
t. Als Bürgermeister Deiner eigenen Stadt kannst Du einen guten
glücklich. Oder Du baust Mist und wirst gnadenlos abgesägt.





DEFINITIV: NINTENDO KOMMT SPÄTER

Das Angstszenario der europäischen Nintendo-Manager ist Wirklichkeit geworden, mehrmals ausgesprochene MAN!AC-Vermutungen wurden bestätigt: Statt wie versprochen noch in diesem Jahr das Nintendo 64 in Deutschland auszuliefern, wird die Wunderkonsole erst im März 1997 offiziell verkauft. Sony und Sega erhalten sechs weitere Monate: Eine durch das Weihnachtsgeschäft versüßte Schonfrist, die Marktanteile sichert, bis Nintendo endlich zurückschlagen kann. Damit haben Playstation und Saturn die Chance, sich auf dem Massenmarkt zu etablieren und die – besonders im Fall von Sony – respektabelen Hardware-Verkäufe der letzten zwölf Monate auszubauen. Wer MAN!AC regelmäßig liest, weiß Bescheid: Drastische Preissenkungen bei Grundgerät und Spielen sollen dafür sorgen, daß die Next Generation das 16-Bit-Niveau von 1993 erreicht.



Diese neuerliche Verschiebung bedeutet natürlich nicht das Aus für Nintendo: Statt innerhalb von zehn Monaten den gesamten Weltmarkt zu bedienen, hat sich der Marktführer wie schon bei NES und Super Nintendo für eine schrittweise Einführung entschieden. Mit der neuen Konsole wird Deutschland sogar schneller beliefert als mit dem Super Nintendo. Wir erinnern uns: Vom Japan-Release (Ende 1990) bis zur Deutschland-Veröffentlichung vergingen zwei Jahre! Sichergestellt wird dadurch nicht zuletzt die zügige Versorgung mit Software, die für Deutschland geeignet ist: Bis zum März nächsten Jahres kann Nintendo aus knapp 20 Spielen (u.a. "Super Mario 64", "Pilotwings" und "Waverace", "Shadow of the Empire", "Mario Kart" und "F-Zero 64") wählen und entscheiden, wie der Saturn- und Playstation-Spieleflut am besten beizukommen ist. Vielleicht hofft Nintendo auch, daß bis dahin die Luft 'raus ist aus der Next Generation in Europa: Seit Erfindung von "Ridge Racer" und "Daytona", "Wipe Out", "Tekken" und "Virtua Fighter" (allesamt Konzepte von 1995) zeigt sich kaum ein neues Kultspiel aus den Labors von Sega und Sony. Nicht einmal "Crash Bandicoot" wird trotz seiner unbestreitbaren Qualitäten (Test auf Seite 66) die Beliebtheit eines Mario oder Kong erreichen.

THE MAN!ACS

MAN!AC





26 Live aus London Olympia: MAN!AC sichtet die Messe-Highlights 1997 für Playstation, Saturn und N64.

12 Sega präsentiert ein futuristisches Stahl-Scharmützel für den Saturn: Battlemech-Fans freuen sich über rasante Beat'em-Up-Gefechte in einer 360°-Arena.

24 "Die Hard" ist kaum fertiggestellt, doch Universal schickt bereits die nächsten 3D-Krieger auf den Bildschirm: Wir spielten die Vorabversion von "Disruptor".

90 Technik, Spiele und Zukunftschancen: Die MAN!AC-Fibel verrät Euch alles Wissenswerte über Segas Saturn.

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS









































IMPORT-TESTS





















ALARM

Psygnosis revolutioniert das Abenteuer-Genre: Das Science-fiction-Adventure "Sentient" wartet mit düsterem Filmambiente und neuartiger Interaktion auf.



Hat das morgendliche Make-Up verschwitzt: Das entstellte Virus-Opfer landet unter Spritze und Skalpell. Die Mediziner sind ratlos.

Weltraum-Virus

Katastrophe auf Sternenbasis "Sentient": Die Stations-Techniker wurden von einem geheimnisvollen Virus infiziert, sämtliche Opfer sterben binnen weniger Tage einen qualvollen Tod: Die unbekannte Strahlen-Krankheit zersetzt nach und nach den menschlichen Organismus, von den meisten Erkrankten bleibt nicht mehr als ein verfaultes Gerippe im Sterbebett zurück. Während der medizinische Stab unter Hochdruck nach einer Erklärung für die Seuche sucht, brodelt es im Verwaltungsapparat der Forschungsbasis: Die erbosten Techniker steigen für ihre verblichenen Kumpels auf die Barrikaden, der Offiziersstab intrigiert gegen die Gesellschaft und verhandelt mit zwiespältigen Gestalten. Schließlich wird Verstärkung angefordert: Der technische Mediziner Garrit soll den Stationsärzten unter die Arme greifen und anschließend dem Konzern Bericht erstatten. Allerdings ist der Konzern-Spitzel auf der Station nicht willkommen: Kaum hat Garrits Transporter in die Umlaufbahn von "Sentient" eingeschwenkt und Euer Charakter die Bestimmungen des totalitären Sicherheits-Regimes studiert, wird an Bord eine Bombe gezündet: Die Passagier-Sektion des Schiffes wird abgesprengt, rast durch die geöffneten Hangartore und detoniert mitten in der Raumbasis. Die einzigen Überlebenden des Sabotage-Unglücks sind Garrit und ein schwerverletzter "Sentient"-Arbeiter: Ihr schlüpft in die Stiefel des greisen Garrit und torkelt benommen durch glühende Stahlträger und Raumschifftrümmer – der Techniker liegt besinnungslos vor dem Luftschott. Ihr helft dem armen Teufel mit einem Med-Kit wieder auf die Beine – erst wenn Euer Leidensgenosse zu sich gekommen ist und die Schutzschilde deaktiviert hat, könnt Ihr die Luftschleuse betreten.



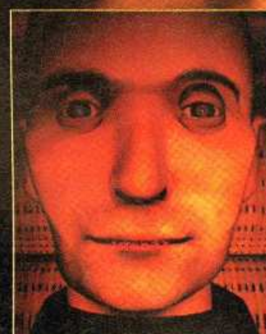
Nach dem Absturz des Raumfrachters übernehmt Ihr Garrits Rolle und irrt durch eine glühende Hangar-Hölle.



Der nette Onkel Doktor ist kein Opfer der Strahlenkrankheit, sieht seinen Patienten aber zum Verwechseln ähnlich.

Garrit ermittelt

Gerade der Explosion entronnen, läuft Garrit den Sicherheitsleuten in die Arme: Die mißtrauischen Beamten schicken Euch mit einem Stunner-Schuß ins Reich der Träume und verfrachten Garrit schnurstracks in die Quarantäne-Station. Nach einem spielbaren Traum öffnet der irritierte Garrit Shanova die Augen und sieht sich einem grinsenden Kollegen gegenüber. Während Ihr Euch ausweist und der Doktor mit einem Security-Offizier hitzig debattiert, starten hinter den Kulissen komplexe Rechen-Operationen. Wo sonst nur 3D-Optik, Charakterstatus und mitgeführte Objekte kalkuliert werden, berechnet Eure Playstation in "Sentient" die komplette Stations-Ökonomie. Egal ob Garrit eine saure Miene aufsetzt, entschuldigend lächelt oder seine Gegenüber schamlos mit Fragen durchlöchert – jede Aktion verändert den Handlungsverlauf und bestimmt Euren Ruf in der Mannschaft. Sämtliche Aktionen werden gewissenhaft vom Computer ausgewertet und die Reaktionen der Mannschaft dem aktuellen Stand der Dinge angepaßt: Während Garrit gewissenhaft jeden Stations-Bewohner verhört und von einer Intrige in die nächste stolpert, wird im Hintergrund eifrig an Eurem Leumund gearbeitet: Die Charaktere munkeln, verbreiten Gerüchte über Euren Helden und schmieden dunkle Pläne – freundlichere Zeitgenossen wollen Euch unterstützen und suchen eifrig nach Hinweisen. Bei jeder Konversation ist Feingefühl gefragt: Setzt Ihr die falsche Miene auf oder stellt taktlose Fragen, macht sich Garrit schnell unbeliebt oder gilt schon nach wenigen Stunden als unausstehlicher Schnüffler. Auch wer sich noch nach zehn Minuten für kein Gesprächsthema entscheiden kann, muß mit aggressiven Reaktionen rechnen: Euer Gegenüber wird allmählich ungehalten über seinen wankelmütigen Gesprächspartner, nimmt die abgebrochene Arbeit wie-



Virus-Fachmann Garrit Shanova wird von der Gesellschaft auf die Raumbasis "Sentient" versetzt.



Totalitäre Intro-Impressionen: Beim Anflug auf "Sentient" werden harsche Sicherheitsbestimmungen gesendet.

IM WELTALL

Eine Frage stellen
Eine Erklärung abgeben
Eine Order geben
Ein Objekt abgeben
Verabschieden

Haben
Wo
Was
Wie
Kann
Wer
Spezielles

SMALLTALK

bin ich?
gehen Sie hin?
finde ich



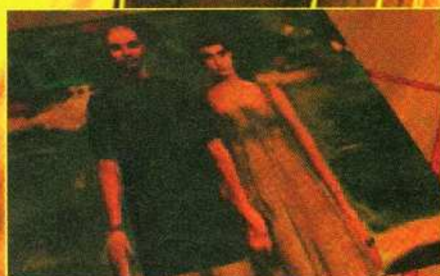
Maschine
Objekt
Person
Raum





Echtzeit-Scharmützel hat sich Psygnosis gespart, stattdessen konzentrierten sich die Designer auf ausführliche Dialoge: Garrit wechselt in die Kommunikationsleiste und klickt sich nach rechts durch Themengebiete und Formulierungen, oder entscheidet sich für ein Subjekt aus umfassenden Informationslisten.


Ungewöhnlicher 3D-Irrgarten: Als Euer Held aus dem ungewöhnlichen Traum-Labyrinth entkommt, findet er sich auf der Krankenstation wieder.

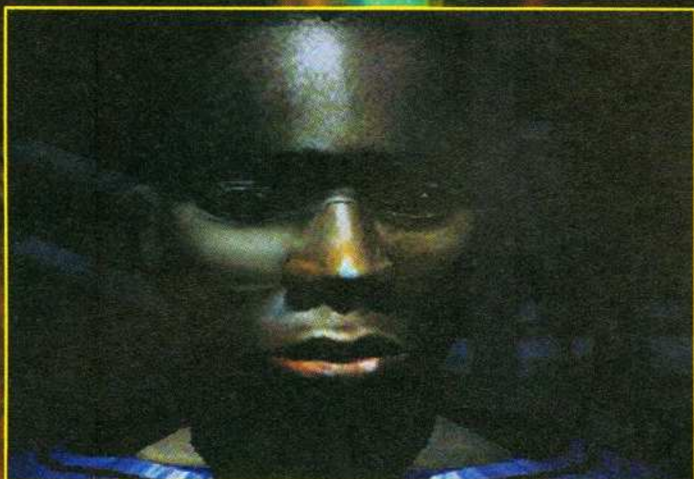

Als Garrits Glatze noch straff und glänzend war: Der greise Arzt hat sein Familienporträt im Aktenköfferchen.

der auf oder beschwert sich über Euer unhöfliches Verhalten. Nur wenn Ihr mit allen Bewohner der Station sprecht und Euch schnell mit der komplexen Menü-Führung vertraut macht, hat Garrit eine Chance. Die "Sentient"-Besatzung wartet nämlich nicht auf schlafmützige Ermittler: Alle Aktionen werden in Echtzeit berechnet, sogar Dialoge und Interkom-Mitteilungen in realistischer Zeitspanne abgehandelt. Wer unter Zeitdruck steht, ist nur kurz angebunden – die schriftlichen Mitteilungen verschwinden nach wenigen Sekunden. Gemütliche Zeitgenossen gewähren Euch eher eine ruhige Minute für's Text-Studium.



Ob Dr. Nickelbrille was mit dem Virus zu tun hat? Der Mediziner erinnert an KZ-Fieslinge aus dem Nazi-Regime.

Durch Ringe und Pylonen



Der schwarze Offizier frohlockt: Nachdem sein Käpt'n beim Frachterabsturz ums Leben kam, spielt er die erste Geige.

Nach dem gerenderten Dolby-Surround-Intro erlebt Ihr Garrits Abenteuer aus der Ego-Perspektive: Der "Sentient"-Hauptakteur schlendert durch 3D-Korridore mit stählerner Textur-Verkleidung, umrundet Pylonen und wirft im grünen Lichtschein von transparenten Neon-Röhren einen Blick auf Shading-Terminals. Neben medizinischen Institutionen und Kontrollräumen haben die Psygnosis-Designer auch Mannschaftsquartiere mit Polygon-Mobiliar eingerichtet: Pritschen mit gemütlichem Gouraud-Bezug und auf Hochglanz polierte Sitzgruppen bieten den Echtzeit-Bewohnern dreidimensionalen Komfort. Vor dem Feierabend schlüpfen die Insassen in schicke Texture-Overalls: Uniform und Kopfbedeckung verraten Euch den Zuständigkeitsbereich eines Gesprächspartners, eine digitalisierte Gesichtstextur und ausgeprägtes Mienenspiel geben Aufschluß über seine Stimmung. *rb*



Ein Druck auf die rechte obere Taste samt Steuerkreuz-Schwenk und Garrits Blick richtet sich gen Decke oder auf's Plastik-Parkett.







Für jeden Abenteuer-Helden unerläßlich: Das Objekt-Menü. Ihr betrachtet Eure ID-Karte oder helft Verletzten mit dem Med-Kit.



Wer in ein Gespräch verwickelt ist, stellt die gewünschte Mimik ein: Oben grinst Garrit, mit einem Druck auf L2 wird Eure Miene grimmiger.





Mit dem Kreis-Button ruft Ihr ein Aktionsfenster samt Pfeil auf: Ihr dirigiert das Icon und nehmt die Objekte im Fensterrahmen unter die Lupe.



Die unterste Pad-Taste ruft die Basis-Liste für Gespräche auf: Euer Gegenüber wendet sich um und sperrt die Lauscher auf.



Mit dem Steuerkreuz lotst Ihr Garrit in traditioneller 3D-Manier durch die Raumbasis und heftet Euch an die Fersen von potentiellen Informaten.


Detonationsgedonnere und glühende Wrackteile: Ihr habt Euren Widersacher in Stücke gesäbelt.




Auch das Anime-typische Bunny-Girly stürzt sich in die Schlacht: Die Hasenlöffel der Mech-Dame fungieren als Sensorantennen.

STAHLFAUST

Mech-Schlachten im Saturn-Hangar - Sega verlegt ihre Polygon-Duelle ins dritte Jahrtausend: Die "Virtua On"-Kolosse treten mit Lichtsäbel und Raketenwerfer in den Robotech-Ring.

Nach den dreidimensionalen Mecha-Schlachten in "Gun Griffon" dürfen sich auch Beat'em-Up-Spieler auf ein futuristisches Gefecht der Stahlkolosse freuen. Statt sich in eine konventionelle Polygon-Prügelei nach beliebtem Sega-Vorbild zu stürzen ("Virtua Fighter" und Konsorten), stapfen Eure Battlemechs in eine riesige High-Tech-Arena mit glänzendem Zierwerk und etlichen Deckungsmöglichkeiten: Während die menschlichen Kollegen ihren Kontrahenten ins "Ring Aus" kloppen wollen, liefern sich in "Virtua On" zwei Battlemech-Riesen einen Straßenkampf in rasanter Robotech-Manier, hechten mit Boost-Triebwerken hinter das schützende Oberlicht eines Wolkenkratzers oder reißen ihre Monsterwumme vom Schulterhalfter, um den Kontrahenten mit Raketensalven einzudecken. Egal ob Deckungsmanöver oder waghalsige Attacke: Sämtliche Mech-Aktionen werden mit komfortablen 360°-Kontrollen ausgeführt. Wer noch vor Sekunden seitwärts marschierte und einer gegnerischen Suchrakete auswich, hält Links-oder Rechts-Taster gedrückt, um seinen Koloß zu wenden und das Blickfeld an einem Richtungsweiser zu orientieren: Der blinkende Pfeil lotst Euren Piloten zum Standort der feindlichen Maschine. Erst wenn Euer Kontrahent wieder die glattpolierte Blech-Front zeigt, verschwindet die Markierung. Stehen sich beide Roboter Sensor in Sensor gegenüber, sind schnelle Reaktionen gefragt: Drei Computeranzeigen am unteren Bildschirmrand zeigen Eure Waffensysteme an und verraten mit

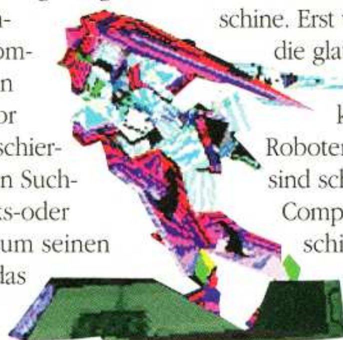




Nach einem Sieg posieren Eure Roboter und demonstrieren imposante Schwertkunststücke.



Ihr betrachtet die unterschiedlichen Mech-Modelle im Ein-Spieler-Hangar und selektiert einen von acht Kampf-Kolossen.





Nachdem Ihr eine Plasma-Bombe in die gegnerische Arena-Hälfte geworfen habt, dirigiert Ihr den Mech aus dem Explosionsradius heraus.



Der lilafarbene Schwertkämpfer wurde am Design der schlanken "Robotech"-Veritechs orientiert. Im Nahkampf zückt Euer High-Tech-Ritter sein Lichtschwert.



Der Duell-Modus zeigt Eure Battlemechs als gerenderte Modelle vor schickem Farbverlauf.



Ihr tretet gegen einen Piloten aus Fleisch und Blut an: Die Zwei-Spieler-Duelle tragt Ihr über geteiltem Bildschirm aus.

leuchtendem Schriftzug, ob die Energiemagazine aufgeladen sind. Bleiben alle Kontroll-Dioden dunkel, manövriert Ihr Euren Mech schleunigst in Deckung, um bis zur nächsten Offensive Eure Reserveaggregate anzuzapfen. Wer ungerührt im feindlichen Schußfeld verharrt oder schnurstracks in eine Plasma-Detonation latscht, endet als funkenstiebendes Schlackehäufchen: Beat'em-Up-übliche Abwehr-Manöver richten gegen Raketensalven und Laserfeuer nur wenig aus, im "Virtua On"-Universum ist Euer Kämpfer bereits nach zwei oder drei Volltreffern schrottreif. Vorsichtige Piloten bleiben in Deckung, bis die Waffen einsatzbereit sind: Erst wenn Eure Energieanzeige wieder auf hundert Prozent steht und sämtliche Systeme auf Hochtouren schnurren, erhebt sich der Titan aus der Hocke, klinkt die Gleitkufen aus und rast mit gleißendem Atomantrieb zur nächsten Deckung. Zeigt sich zwischen zwei Pfeilern Euer Kontrahent, reißt Euer Mech die Knarre herum, jagt seinem Gegner eine volle Breitseite in den Rumpf oder verharrt, bis Eure Scanner die Energiespur des Feindes erfaßt und eine Suchrakete gezündet hat. Wer keine Energiereserven mehr hat oder nur über schwache Fernkampfwaffen verfügt, zündet die Sprungtriebwerke: Der tonnenschwere High-Tech-Ritter zischt über die Polygon-Arena, um Sekunden später krachend hinter dem Feind-Robot zu landen und seine Gewehr in eine Nahkampfwaffe nach mittelalterlichem Vorbild zu transformieren: Eine surrende Lichtklinge verwandelt die monströse Wumme in einen Säbel mit transparenter Leuchtspur oder funktioniert sie zum meterlangen Laser-Schwert um. Massivere Kolosse zerdellen den bunt lackierten Gegnertorso mit einem riesigen Morgenstern oder Streitkolben. Wer sich im Hangar für einen schweren Mech entscheidet, konzentriert sich mit Raketenfeuer und ausklinkbaren Körpersegmenten auf hinterhältige Fernkampf-Attacken, geschickte Nahkämpfer wählen eine von drei besonders eleganten Kampfmaschinen: Die leichter konstruierten Samurai-Mechs bleiben länger in der Luft, hasten mit flotteren Boost-Düsen außer Schußreichweite und peinigen den trägen Widersacher mit flinken Schwertstößen und Missile-Offensiven. *rb*





Ihr wartet, bis Eure Scanner das Ziel orten und bombardiert den Gegner mit Suchraketen.

SCAVENGER

Auch das US-Team "Scavenger" sorgt für Nachschub: Die beiden 3D-Schlachten "Scorcher" und "Amok" sollen gegen Jahresende erscheinen und wurden exklusiv für den Saturn entwickelt. In "Scorcher" schwingt Ihr Euch auf ein gleiterähnliches Hoverboard mit grünem Schutzschild-Vektor und zischt über düstere Hindernisparcours: Ihr rast durch schwindelerregende Tunnelkurse, zischt über Sprungschanzen oder dreht gefährliche Loopings. Der "Amok"-Mech überrascht mit innovativem Amphibien-Design und stapft durch eine 3D-Kulisse nach Novalogics "Comanche"-Vorbild: Statt mit der üblichen Polygon-Technik wird Euer 3D-Ausflug nach flotteren Voxel-Routinen berechnet. Das Resultat: Die Echtzeit-Landschaft ist gröber aufgelöst und detailärmer als die Polygon-Konkurrenz, dafür bleiben Euch Grafikfehler und nervige Ruckelpausen erspart.



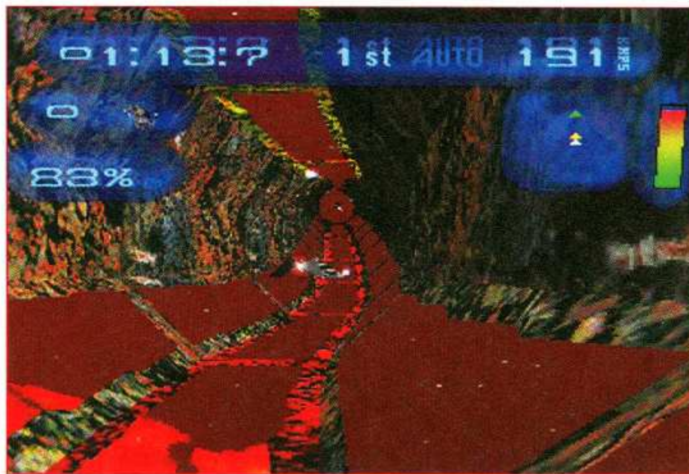
Gleiter-Duelle auf den müllüberladenen Straßen der Zukunft: Himmel und Boden sind mit schwarzer Schlacke überzogen.



Euer Multizweck-Mech verwandelt sich in ein U-Boot: Die Beine werden eingeklinkt und fahren Antriebsschrauben aus.



Kopf-an-Kopf-Rennen mit einem "Scorcher"-Konkurrenten: Ihr setzt zum Sprungmanöver an.


Der Weg nach nirgendwo: In haarsträubenden Biegungen führt Euch die Strecke durch den Raum .


Furiose Explosionen behindern Eure Sicht und Eure Konzentration: Immer noch besser als aufgehalten zu werden!

Nicht alle Gleiter könnt Ihr sofort anwählen. Wie üblich sind die rasanteren Exemplare deutlich schwerer auf der Strecke zu halten als ihre langsameren Kollegen. Je nach Streckentyp eignen sich verschiedene Raumschifftypen: Ihr wechselt von Rennen zu Rennen.

GLEITER KRIEG

Auf den Spuren von "Wipeout" rast ein kampfbetontes Düsen-Epos Richtung Playstation: Vorsicht Raketenhagel!




Der Nachrichtensprecher (oben) berichtet von Euren Triumphen. Darunter verspottet Euch ein unfreundlicher Alien-Fahrer und droht mit dem Tod.

Das Rennen der Zukunft findet im Weltraum statt, mit futuristischen Waffen bekriegen sich gnadenlose Düsen-Piloten: Mindscape's „Starwinder" setzt Euch in das Cockpit waffenstarrender Raumgleiter, die in zehn entlegenen Quadranten an den Start gehen: Der Kurs ist mit komplexen Schienenkonstruktionen vorgegeben. In der Nähe dieser Raum-Rennstrecken könnt Ihr Euch völlig frei bewegen. Doch solltet Ihr Euch möglichst nahe am roten Schienen-Zentrum halten: Nur dort sind Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 300 Kilometer pro Sekunde möglich. Je weiter Ihr Euch davon entfernt, desto lahmer wird Euer Gefährt. Jeder der Raumquadranten ist in vier Strecken aufgeteilt, bei denen Ihr jeweils eine Aufgabe wie Zeit- oder Plazierungslimit erfüllen müßt, um Euch zu qualifizieren. Anhand einer Prozent- Anzeige seht Ihr, wie weit es noch zum Ziel ist. Ein Radar hilft Euch bei der Gegner-Ortung. Rast Ihr auf einen Kontrahenten zu, feuert Ihr mit Raketen auf das Triebwerk: In transparenten Explosionswolken schmieren die Gegner aus der Flugbahn, bei einem Volltreffer zerlegt es die Schurken in ihre Einzelteile. Während Ihr in atemberaubenden 360°-Drehungen und Achterbahn-ähnlichen Schikanen versucht, den Gleiter auf Kurs zu halten, jagen Euch Eure Verfolger mit wütenden Raketensalven. Doch auch von vorne droht Gefahr: Kleine Felsbrocken pulverisiert Ihr reaktionsschnell mit dem Laser, bei unzerstörbaren Meteoriten müßt Ihr mit einer eleganten Schleife eine Umleitung nehmen und dann wieder auf den alten Kurs einscheren.

Mit einem Speed-Bonus legt Ihr kurzzeitig enorm an Geschwindigkeit zu, das Waffen-Symbol beschert Euch zusätzliche Raketen. Mit den L und R-Tastern dreht Ihr Euch (wie bei „Descent") innerhalb des Kurses, um bessere Übersicht zu haben, denn nach einem Treffer kann es vorkommen, daß Ihr aus der Bahn pendelt und die Übersicht verliert.

Anfangs schwärmt ein smarter Render-Sprecher über Euere Erfolge. Danach geht's an's Eingemachte: Aggressive Aliens wollen sich mit Euch im „Sidewinder"-Wettkampf messen. Voraussichtlich im Dezember könnt Ihr einsteigen und den Kampf aufnehmen. *cb*


Von oben taucht Ihr in die Rennstrecke ein: Je näher Ihr am roten Streifen bleibt, desto schneller rast Ihr.


Volltreffer: Mit Laserbeschuß aus kurzer Distanz kriegt Ihr jeden Feindpiloten klein.


Mit vielen verschiedenen Elementen angereicherte Strecken sorgen für grafische Abwechslung.

FAZIT

TITEL: Starwinder
HERSTELLER: Mindscape
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: ab November

Futuristisches Gleiterrennen mit Action-Schwerpunkt. Durch innovative Freiflug-Option kein Clone, aber deutliche Ähnlichkeit zu "Wipeout".

BRAND FACTORY

SEGA

Die Nacht beginnt.
Unglaubliche Traumwelten erwarten Dich.
Um Dich in dieser Welt zu behaupten,
mußt Du nur eines tun:

Wachbleiben!



SONIC TEAM PRESENTS

NiGHTS
into dreams...





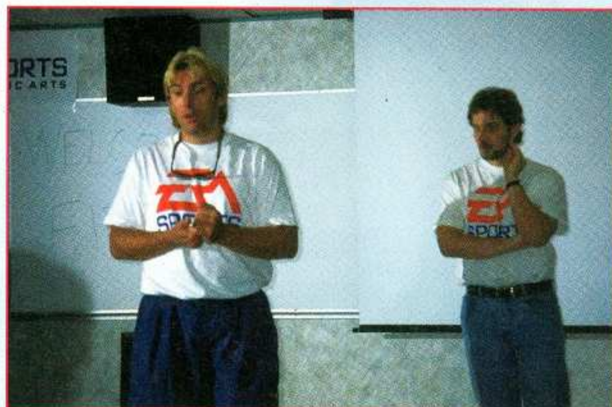
EXKLUSIV FÜR SEGA SATURN

INTERNET: http://www.sega-europe.com
http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Es gibt Games, bei denen schläft man vor Langeweile fast ein. Bei dem neuen SEGA 3D-Actionspiel NiGHTS wird Dir das nicht passieren. Du mußt im mystischen Land Nightopia unzählige Abenteuer bestehen, um dann in dem grandiosen Finale - aber wir wollen Dir an dieser Stelle nicht zuviel verraten. Denn auch Du brauchst Deinen Schlaf. Nur soviel: NiGHTS ist technisch absolut wegweisend. So bietet es in Echtzeit gerenderte 3D-Polygonwelten und eine absolut uneingeschränkte Bewegungsfreiheit des Helden. Die Level ändern ständig ihr Design. Die Zoom- und Rotationseffekte sind stufenlos verstellbar. NiGHTS wird mit einem 3D-Analog-Controlpad ausgeliefert, das Dir ein unbeschreibliches Fluggefühl bereitet.

Kurz: Du kannst Dir in Deinen kühnsten Träumen nicht vorstellen, was Du mit NiGHTS aus Deinem SATURN herausholen wirst.



Bruce McMillan und Marc Aubanel erläutern den versammelten Journalisten technische Details.



Die EA-Kantine als Konferenzraum: Via Projektor führen die EA-Mitarbeiter frühe Versionen der '97er-Produktreihe vor.

EA-Sports: zu Gast bei den Spor

Im idyllischen Vancouver brüten EA-Designer über den letzten Details der '97er-Sportspiel-Reihe. MAN!AC besuchte die kanadischen Entwickler und berichtet über Entwicklung und Design der erfolgreichsten Sport-Serie.

Ohne Codekarte kein Zutritt: Erst nach formalem Namens-Check und Herbeizitieren unseres Gastgebers Keith Dundas, PR-Manager von EA Canada, erhält MAN!AC und eine erlesene Auswahl europäischer Journalisten Zutritt zu den heiligen Hallen von EA-Sports, dem weltweit erfolgreichsten Hersteller von Sportspielen.

Mit dem Anspruch, jede angepackte Sportart optimal in Video- bzw. Computerspielform umzusetzen, hat sich EA große Ziele gesetzt. Seit der Premiere von "NHL Hockey" 1991 auf dem Mega Drive hat man sich verschiedener anderer Sportarten wie Basketball ("NBA Live"), Football ("John Madden Football") oder Golf ("PGA Tour Golf") angenommen.



Keith Dundas (PR-Manager von EA Canada), der Gastgeber der "European Press Tour".

Auffälligstes Merkmal der EA-Titel ist der Abschluß von Lizenz-Deals mit allen großen Sportverbänden (NBA, PGA, oder FIFA). Dazu Ken Sayler, Produzent der "NHL '97"-PC-Version: "Das Lizensieren ist ein schwieriger und zeitraubender Prozeß. Wir sehen es vor allem für den US-Markt als wichtig an, "offizielle" Spiele anzubieten: Ohne diese Labels ist der Wiedererkennungswert der Sportarten einfach zu gering." Dabei gibt es schon mal Probleme: EA hatte vor, den Anteil harter Zweikampf-Action in "NHL" auszubauen. Der Verband hingegen



Kühl und unverdächtig: Hier werkeln die kanadischen Sportspiel-Profis Tag und Nacht an den kommenden Highlights.



Interview mit Hanno Lemke, Produzent von "Need for Speed"

Erzählen sie etwas über Ihr Team und die Entwicklung des 3DO-Originals von "Need for Speed". Warum wählten sie diese Plattform?

Hanno Lemke: Diese Version wurde im Dezember 1994 veröffentlicht. Unser Entwicklungsteam ging aus dem "Distinctive Software"-Label hervor, das in den achtziger Jahren u. a. mit der "Test Drive"-Reihe Erfahrungen im Rennspielbereich sammelte. Dadurch verfügen wir über Mitarbeiter, die zum Großteil schon seit zehn Jahren in der Softwareentwicklung arbeiten. Das 3DO bot sich für unser Projekt an: Wir wollten Rennspiele auf den nächsten Level heben: Authentische Umwelt, verschiedene Kamera-Perspektiven, realistisches Fahren. Was wir dazu brauchten, nämlich deutlich höhere Rechenleistung und Farbvielfalt, hatte das System. Wir benötigten etwa ein Jahr Entwicklungszeit, in dem wir wichtige Tools und Routinen entwarfen, die Hardware auszunutzen.

Wie kam es zu den anderen Versionen? Waren das komplette Neuentwicklungen?

Hanno Lemke: Die 3DO-Version wurde ein großer Erfolg. Danch wollten wir unsere Entwicklungssysteme auch auf anderen Plattformen nutzen. Im September '95 lieferten wir die PC-Version aus. Wir veränderten das Design: Mehr Spielmodi und mehr Strecken sollten einen größeren Kundenkreis ansprechen, wir verstärkten den Simulationscharakter. Bei den 32-Bit-Versionen legten wir das Konzept der PC-Version zugrunde, fügten aber etwas mehr Actionelemente wie das "Power Sliding" ein. Im Vergleich zum 3DO-Original hatten wir technisch völlig andere Möglichkeiten. Sowohl beim Schritt vom 3DO zum PC, als auch vom PC zur Playstation: In beiden Fällen brachten wir mit besserem Geschwindigkeitseindruck und höherer Frame-Rate mehr Dynamik in's Spiel.

Wie schafften sie es, alle Versionen von NFS fast frei von "Pop-Ups" zu halten?



Kaffeepause: EA-Pressesprecher Florian Stangl beim geduldigen Anstehen vor dem "Daytona"-Europa-Wettbewerb.



NBA-Experte Tarnie Williams Jr. bei der Demonstration einer frühen "NBA Live '97"-Version.

plant durch intensiveres Merchandising, mehr und vor allem jüngere Publikums- und Käuferschichten zu erschließen. Um Eishockey nicht als jugendgefährdendes Spektakel erscheinen zu lassen, mußte EA auf allzu derbe Zusammenstöße verzichten, obwohl die Zielgruppe wahrscheinlich genau das begrüßt hätte!
Zu beinahe jedem Titel erscheint jedes Jahr eine aufwendige Fortsetzung: Spielerdaten werden aktualisiert, neue Features eingebaut und technische Entwicklungen vorgenommen. Gerade die '97er-Edition profitiert am meisten von der Technik: Hits wie "NBA Live '97" und "FIFA Soccer '97" werden komplett neu entwickelt. EA konnte sich der Polygon-Welle nicht länger verweigern und präsentiert mit der neuen Serie Video-Sport mit texturierten Polygon-Athleten, die ausnahmslos mit aufwendigem Motion-Capturing animiert wurden. Damit jeder Bestandteil der Projekte, vom Intro bis zur künstlichen Intelligenz der Computer-Gegner, optimal realisiert wird, arbeiten Spezialisten mit enormem Know-How an den verschiedenen Problemfeldern. Paul Lee, Geschäftsführer von Electronic Arts Canada, betont die eigenverantwortliche Arbeitsweise der EA-Mitarbeiter: "Wir versuchen, möglichst wenig organisatorischen Druck aufzubauen". Mit der Firmen-Philosophie, jedem Mitarbeiter den größtmöglichen Grad an Freiheit zu lassen, und damit das Potential der Entwickler

Motion Blending



Großer Andrang beim "Motion Blending": EA möchte die Polygon-Animation perfektionieren.

Mit innovativen Ideen an der Spitze bleiben: Das von EA entwickelte "Motion Blending"-Verfahren soll das Motion-Capturing in Spielen perfektionieren. Die Erfassung komplexer Bewegungsabläufe und deren Einbindung in Spielen steckt in einem Dilemma: Je schneller ein Steuerimpuls umgesetzt wird, desto eher unterbricht die neue Animation die vorausgehende, und störendes Ruckeln macht die Vorteile des aufwendigen Motion-Capturing zunichte. Wird etwa ein Fußball-Dribbling mit einem kraftvollen Schuß kombiniert, kann es vorkommen, daß der rechte Fuß ruckhaft von der vorderen Position nach hinten zuckt, um anschließend gegen den Ball zu treten. Aufgabe des Motion Blending ist es, die Lücke zwischen zwei Animationen zu schließen und damit sowohl Reaktionszeit als auch den Bewegungsfluß zu optimieren. Dazu errechnet die Blending-Routine in Echtzeit die erforderlichen Animationsphasen vom Zeitpunkt des Steuerimpulses bis zum Beginn der angeforderten Animation. Diese Interpolation zwischen zwei Animationen, vom EA-Team als "crossover" bezeichnet, rundet den Bewegungsablauf ab: Im Grafiksystem war der Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Blending deutlich zu erkennen. Dazu Experte Brian Plank: "Gelungenes Motion Blending fällt dem Spieler kaum auf: Man betrachtet es als selbstverständlich, wenn alle Animationen fließend verknüpft sind. Es stört lediglich, wenn das Blending nicht vorhanden ist und abgehackte Bewegungsabläufe zu erkennen sind." In den Genuß des neuartigen Verfahrens kommen sowohl Konsolen- als auch PC-Versionen der EA-Sports-Serie. Aufgrund der geringeren Rechenleistung (sämtliche Animationen müssen in Echtzeit berechnet werden) der 32-Bit-Konsolen wird das Blending auf dem PC jedoch wesentlich flüssiger ablaufen. *cb*



Motion-Blending-Experte Brian Plank arbeitet mit seinem selbstentwickelten "Blender"-Grafiksystem.

tspiel-Profis

Hanno Lemke: Bei den 3Do- und PC-Versionen tricksten wir etwas: Am Horizont läuft ein vorberechnetes Filmchen ab, das den Grafikaufbau verdeckt. Auf der Playstation kamen wir ohne solche Tricks aus. Durch Optimierung des Codes war es uns möglich, die gesamte Distanz in Echtzeit zu berechnen. An manchen Stellen änderten wir auch das Streckendesign, um Einblendungen zu verdecken. Wir wollten Pop-Ups wie in Sega's "Daytona" unbedingt vermeiden. Nur im Split-Screen-Modus waren wir gezwungen, die berechnete Distanz etwas zu verkürzen.



Was waren die Hauptprobleme mit den Konsolenversionen von NFS?

Hanno Lemke: Natürlich spielt der geringe Hauptspeicher der Konsolen eine große Rolle. Wir mußten das acht MByte-große PC-Programm auf die zwei MByte-RAM der Playstation anpassen. Die Art der Polygone auf der Playstation stellte uns vor große Probleme — es treten viele Störungen wie z.B. Texture-Distortion auf. Wir versuchten, das Verzerrungsproblem durch Nutzung mehrerer Polygone zu minimieren. Die Saturn-Version mußte teilweise neu programmiert werden, um dieselbe Frame-Rate zu halten: Viele Probleme müssen auf dem Saturn anders gelöst werden.



An welchen Projekten arbeitet Ihr Team jetzt?

Hanno Lemke: Wir arbeiten an einem Sequel zu "Need for Speed", bei dem das komplette Team wieder dabei ist. Gerade überlegen wir, welche technischen Features wir neu einbauen. Wir wollen die NFS-Engine auf den aktuellen Stand der Technik bringen. Ich glaube nicht, das wir das Potential der Playstation schon ausgeschöpft haben.



Arbeiten Sie auch an einem Nintendo64-Rennspiel?

Hanno Lemke: Wir sind bestrebt, unsere Lizenzen auf möglichst viele Plattformen zu bringen. Das Nintendo64 ist aufgrund seiner Leistung für Rennspiele sehr gut geeignet. Es stellt eine Herausforderung dar, ein Cartridge-Spiel zu machen, da wir auf allen Systemen mit CDs arbeiten können und dies eine große Umstellung bedeutet. In den nächsten Monaten werden wir eine Entscheidung fällen.

NBA Live '97 (PS)



Sucht Euch einen Favoriten aus: Die EA-Grafiker gestalteten den Mannschafts-Wahlbildschirm im poppigen '97er-Look.

Der Spielplan: Wie in einem Stundenplan erkennt Ihr Eure angesetzten Spiele in der NBA-Liga.



Im "Game Setup" entscheidet Ihr Euch zwischen kniffligen Simulations- und actionbetontem Arcade-Modus.

Statt die noch einmal platte Bitmap-Kerle aufs Feld zu schicken, setzt EA zur '97er Version auf zeitgemäße Polygon-Dunks. Produzent Tarnie Williams Jr., der die Alpha-Version des neuen "NBA Live" präsentierte, stand vor der Aufgabe, innerhalb eines Jahres sämtliche Programmteile auszutauschen. Mit einem explosiven, betont rockigem FMV-Intro startet das Virtual Stadium-Spektakel. Wie beim Konkurrenten "Total NBA" sind alle Spieler aus etwa 150 Polygonen zusammengesetzt. Um die Zahl der benötigten Polygone zu reduzieren, benutzte man die Oberflächen der hochauflösenden Render-Figuren als Texturen. Die Folge: Realistischere Körperteile, bei denen alle Muskeln trotz flacher Bitmaps räumlich erscheinen. Für die detailliert wirkenden Gesichter entschied man sich für handgezeichnete Portraits statt digitalisierter Spielerfotos. Letztere wirken laut Tarnie weniger plastisch. Besonderer Wert wurde auf akkurate Trikots mit erkennbaren Namen und Team-Nummern gelegt: So klebte man zusätzliche, hochauflösende Texturen auf die Spieler. Stichwort Animation: Für "NBA Live '97" wurden über 500 Motion-Capture-Animationen im EA-eigenen Studio aufgenommen. Davon wurden die besten Dunks, Steals und Dribblings für das Spiel benutzt. Wie in anderen EA-Sports-Spielen kommt auch "Motion-Blending" (siehe Kasten) zum Einsatz, das für flüssigere Animationen und schnelleres Ansprechen der Spielfiguren auf die Steuerkommandos sorgt.
Aus verschiedenen Kameraperspektiven (bis zur "Close-Up"-Nahansicht) und vier optionalen Spielstrategien könnt Ihr Eure Lieblingskonfiguration zusammenfügen. Mit dem "Create Player"-Feature basteln sich Fans aus physischen Merkmalen ihren virtuellen NBA-Star. Damit nicht genug: Da der umfangreiche Statistikteil auch den Werdegang der Stars berücksichtigt, verpaßt Ihr Eurem Wunsch-Spieler auch eine (erfundene) College-Karriere. Bis auf die anderweitig unter Vertrag stehenden Ausnahmen Barkley und Shaq O'Neil (die als Pseudonyme dennoch mitdribbeln) stehen Euch alle Profispieler der NBA zur Verfügung. Alle Cracks werden mit ihren besten Techniken antreten: NBA-Profis stehen in Kontakt mit den Entwicklern (zum Großteil selbst absolute NBA-Freaks), und über den Transfermarkt holt Ihr neue, vielversprechende Spieler zur Verstärkung in's Team. Damit Euch die CPU-Teams realistisch einheizen, wird ein neuentwickeltes AI (Artificial Intelligence)-System für Kombinationsspiel und Strategie sorgen. *cb*


Produzent Tarnie Williams Jr.: Poppige Menüführung für den jüngeren Teil der NBA-Fans.


Gruppenbild: Die Entwicklercrew von "NHL '97" gibt sich die Ehre. Die Ziffern dienen der Personen-Identifikation.

voll auszuschöpfen, unterscheidet sich EA deutlich von den "Alles im Team"-Konzepten manch anderer Software-Designer. In den Großraum-Büros, die mit Raumteilern auf 5 qm-Studios separiert sind, arbeiten Spezialisten an Programm, künstlicher Intelligenz, 3D-Modellen und Animation. Besonders stolz ist man auf das neuentwickelten "Motion Blending"-Verfahren (siehe Kasten).
Neben den Programmier-Büros befinden sich im EA-Gebäude diverse Hi-Tech-Studios: In einem professionellen Soundstudio werden Effekte und Musik aufgenommen und abgemischt, bevor sie als Samples von den Soundprogrammieren in die Entwicklung einbezogen werden. Im Videostudio werden aufwendige FMV-Sequenzen für Intros und Cheerleader-lastige Halbzeitfilme produziert. Video-Profi Tom Raycove sammelte Erfahrung im Filmbusiness, bevor er sein Wissen für EA einsetzten. "Viele betrachten FMV als unnützes Beiwerk. Wir denken, daß ein dynamisches Intro die Vorfreude weckt und den Spieler auf die Action einstimmt."

Interview mit Michael Pole, Designer von "Andretti Racing"

Wie kamen Sie mit den technischen Unzulänglichkeiten der Playstation bei der Entwicklung von "Andretti Racing" zurecht?

Michael Pole: Uns war klar, daß wir gegen "Formel 1" antreten mußten. Darum entschlossen wir uns, den Split-Screen und einen Vierspieler-Modus einzubauen. Wir wollten zeigen, daß wir Features realisieren konnten, die die Konkurrenz nicht hat. Dabei war das Hauptproblem, eine vernünftige Frame-Rate aufrechtzuerhalten. Weiter minimierten wir das Pop-Up durch sorgfältiges Streckendesign: Wir mußten uns nicht an reale Strecken halten, so gab es in dieser Richtung Spielraum. Herausfordernd war der "Thunderdrome"-Rundkurs: Erst im Laufe der Entwicklung eigneten wir uns das Know-How an, die komplette Strecke ohne Grafikaufbau zu realisieren.

Bleibt die Frame-Rate während des Spiels gleich, oder sinkt sie, wenn mehrere Objekte zu sehen sind?

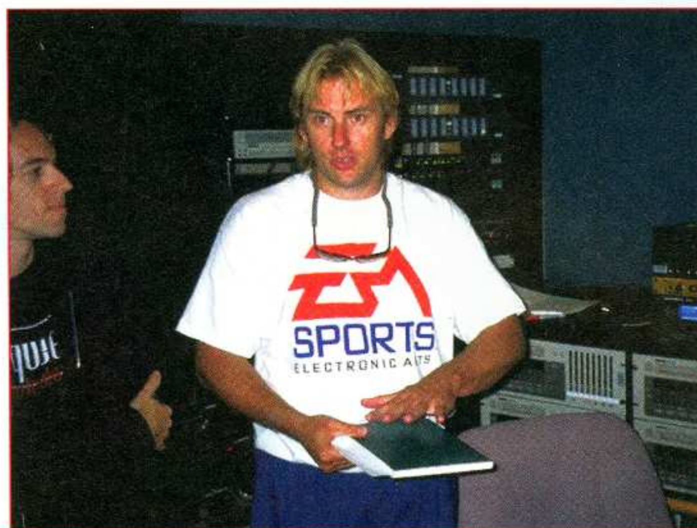
Michael Pole: Unser Ziel war es, die Rate konsistent zu halten. Wir haben nicht das Maximum an Grafik realisiert, weil wir Slow-Down vermeiden wollten. Wir erreichten 22 fps, womit wir sehr zufrieden sind. Die PAL-Version wird übrigens mit derselben Rate laufen- darauf sind wir besonders stolz.

Was halten sie vom Psygnosis-Produkt?

Michael Pole: Ich bin beeindruckt von der Präsentation. International gesehen ist die "Formel-1"-Lizenz sicher verkaufsstärker als Indy-Car und NASCAR – in Amerika ist das genau umgekehrt. Wir planen für die Zukunft, stärker auf den europäischen Markt einzugehen: Mehr europäische Strecken in unseren Produkten, neue Lizenzen — wir denken auch über ein eigenes



Monitor-Overkill: Der typische EA-Arbeitsplatz kündet von endlosen Programmier-Nächten.



Im Sound-Studio: Mit professionellem Equipment werden Musikaufnahmen gemacht und weiterbearbeitet.

Abhängig von der Entwicklungsphase arbeiten etwa 50-70 Personen an einem Produkt. Nähert sich der Titel der Fertigstellung, verlangen Debugging und Feintuning unter Zeitdruck noch mehr personellen Aufwand. Jedes Update wird von denselben Entwicklern betreut: Die Fußball-Profis von "FIFA" haben mit den "PGA Golf"-Teams nichts zu tun. Der erhoffte Effekt: Diese Spezialisierung auf einzelne Sportarten bringt mehr Detailwissen und Motivation.

Apropos Motivation: Nicht nur auf den Monitoren tummeln sich Sportler und Athleten. Im EA-eigenen Fitnessraum sorgen sich die Mitarbeiter um ihre eigene Kraft und Ausdauer. Vom sportlerischen Niveau der "FIFA"-Entwickler zeugte denn auch der Muskelkater des europäischen Journalisten-Teams ("European All-Stars") nach der Niederlage im kurzfristig angesetzten Vergleichstest: Die Truppe beeindruckte auch mitgereiste englische Heißsporne, die vorher der Meinung waren, Kanadier hätten von rasantem Fußball keine Ahnung. Um über die Entwicklung auf dem Arcade-Sektor auf dem laufenden zu bleiben, können sich gestreßte EA-Mitarbeiter ein Spielchen in der Arcade-Abteilung gönnen, der praktischerweise gleich im Speisesaal untergebracht ist: Neben Oldies wie "Robotron: 2084" stehen u.a. "Street Fighter 2", "Virtua Striker" und "Daytona" zur Verfügung.



Jeder Aufnahmeleiter hat sein eigenes Sound-Setting: Bruce erklärt die Ausrüstung.

Zur Zeit sind in der Vancouver-Zentrale die Projekte "NHL Hockey '97", "NBA Live '97", "PGA Tour Golf '97" und "FIFA '97" für 32-Bit-Konsolen und PC in Arbeit. Manche Teilaufgaben und Umsetzungen (wie die Produktion der "NHL '97"-Konsolenversionen) werden dabei an EA USA in San Francisco abgegeben. Außerdem beherbergt das Gebäude die komplette "Need for Speed"-Entwicklungsabteilung (siehe Interview mit Hanno Lemke), deren Titel allerdings nicht unter dem "EA Sports"-Label veröffentlicht werden.

Um den Zufluß qualifizierter neuer Profis zu sichern, bietet EA Canada weitreichende Sozialleistungen und ein überragendes Maß an Lebensqualität: Das inmitten der beeindruckenden Westküste von Vancouver gelegene Tal ist mit frischer Luft und malerischem Landschaftspanorama gesegnet. Das bringt EA's Florian Stangl ins grübeln: "Ich frag´ mal, ob die hier noch Leute suchen." *cb*

Die EA-Sportreihe im Überblick

Sportart:	FUSSBALL	EISHOCKEY	GOLF	BASKETBALL	FOOTBALL
EA-Serie:	"FIFA Soccer"	NHL Hockey"	"PGA Tour Golf"	diverse 16-Bit-Titel, "NBA Live"	"John Madden Football"
Systeme:	MD, SNES, 3DO, SAT, PS,PC	MD, SNES, PS, SAT, PC	MD, SNES, 3DO, SAT, PS, PC	MD, SNES, PS, SAT, PC	MD, SNES, 3DO, PS, SAT, PC

Formel-1-Produkt nach.

Wie wird die Saturn-Version von "Andretti Racing" aussehen?

Michael Pole: Die Saturn-Version basiert auf dem Playstation-Programm — große Teile des Codes konnten wir ohne Probleme übertragen. Diese Fassung wird etwas farbenfroher aussehen und mehr reale Indy-Piloten haben. Außerdem versuchen wir, noch einige Gimmicks einzubauen.

Wie sehen sie die Zukunft der 32-Bit-Konsolen: Sind sie bereits ausgereizt und veraltert? Schließlich geht der technische Fortschritt der PC-Upgrades an den Konsolen vorbei.

Michael Pole: Wir hoffen, daß sich mindestens zwei technisch gleichwertige Konsolen auf dem Markt behaupten werden. Die in der Regel hohen Entwicklungskosten verteilen sich besser, und das wirtschaftliche Risiko nimmt ab. Das ist wichtig, um genügend Entwickler zu haben. Ich denke, daß erst Ende nächsten Jahres die Konsolen-Leistungsfähigkeit ausgereizt ist. Und dann werden wir vielleicht schon bald so etwas wie die "Playstation 2" sehen...

Wir kratzen noch an der Oberfläche und fangen erst damit an, Grenzen zu sprengen: Wir müssen smarter werden. Die nächste Generation von Konsolenspielen wird viele Leute überraschen. Der PC wiederum gewinnt weiterhin an Bedeutung: Ein riesiger Markt, den auch wir berücksichtigen müssen.

Eine obligatorische Schlußfrage: Was halten sie von der Nintendo-64-Konsole?

Michael Pole: Eine hervorragende Maschine! Vor allem für kleinere Software-Hersteller wird es allerdings schwer werden, Spiele zu entwickeln und letztendlich auch genügend Geld damit zu verdienen, da Nintendo's Cartridge-Gebühren sehr hoch sind. Ich würde mir einen Erfolg des Gerätes wünschen, doch ebenso hoffe ich, daß Nintendo es uns einfacher macht, Spiele dafür herzustellen.

FIFA-SOCCER

Fussball made in Canada: Die "FIFA Soccer 97"-Spezialisten zeigen Euch, mit welchem Aufwand ein Mammut-Sportprojekt entsteht.



Trickzauberer Tom Raycove vom "FIFA"-Videoteam sorgt für die audiovisuelle Präsentation des neuen "Fifa Soccer":



Rede und Antwort: Die Produzenten Bruce McMillan und Marc Aubanel.



Chris Taylor (links) und sein Team: Mühevolle Detailarbeit, um den passenden Kommentar zu sichern.

Mit über 100 Beteiligten ist "FIFA Soccer '97" das mit Abstand größte Projekt von Electronic Arts. Kein Wunder, betrachtet man die "FIFA"-Verkaufszahlen rund um den Globus. Mit der '97-er Version wird der Aufwand auf die Spitze getrieben: Mit Polygon-Technik, neuartigem Kommentar-System, integriertem Motion-Capturing sowie Motion-Blending und einem neu entwickelten KI-System (Künstliche Intelligenz) läuft das neue "FIFA" zu technischer Höchstform auf.

Mit einem im wahrsten Sinne des Wortes explosivem FMV-Intro soll schon vor dem Spiel Interesse geweckt werden: Video-Spezialist Tom Raycove realisierte eine technisch brillante Sequenz, die sich nicht hinter Film-FX verstecken muß. Während des Spiels sorgen zwei Moderatoren für den in Amerika üblichen Kommentierungs-Dialog. Dazu Sound-Experte Chris Taylor: "Wir entschieden uns für einen TV-ähnlichen Ansatz und implementieren eine Einführung und einen Kommentar, der nicht nur die Spielzüge beschreibt, sondern sie wirklich analysiert. Das birgt natürlich die Gefahr, daß die Kommentierung unpassend ist – eine große Herausforderung. Nichts verschlingt mehr Zeit als das Vermeiden unsinniger Kommentare, und alle lachen uns aus, wenn das passiert. Klappt es hingegen, ist es beängstigend: Fast schon interaktive Berichterstattung des Spiels" Selbstverständlich wird auch auf Deutsch gesprochen: Neben Martin Siebel wird Kalli Feldkamp die Analyse des Spielgeschehens vornehmen. Die notwendigen 15.000 Namens- und ca. 1.500 Kommentar-Samples sind alle aufgenommen, jetzt perfektioniert das Sound-Team die Feinabstimmung der Sätze und die rechtzeitige Einspielung. In einer Art vorauseilendem Gehorsam muß mit dem Ladevorgang schon begonnen werden, noch bevor der Spielzug läuft: Andernfalls käme der Kommentar zu spät, eines der Hauptprobleme bei den RAM-schwachen Konsolen. Um falsche Analysen zu vermeiden, werden verschiedenen Kommentar-Typen unterschiedliche Prioritäten zugeordnet: Verfehlt ein perfekter Spieler das Tor, wird die in der Priorität höher stehende negative Meldung bearbeitet, obwohl vielleicht schon eine Bemerkung wie "Er spielt perfekt!" in Bearbeitung war. Ist gerade kein Kommentar höherer Priorität vorgesehen, sucht die KI nach zu vorherigen Spielzügen passenden Bemerkungen und spielt sie eigenständig ein. Zur Bewältigung der enormen Datenmengen entwickelte man die "Freebase"-Datenbank, die einfaches Verwalten und Verknüpfen der Samples ermöglicht. Einfacher gestaltet sich die

Motion Capturing

In einem unscheinbaren Gebäude, einen Abstoß weit von der Hauptresidenz entfernt, ist die Motion-Capture-Abteilung von Electronic Arts untergebracht. Neben Vancouver sind auch im amerikanischen Seattle und in England solche Einrichtungen vorhanden. Nachdem wir den wie einen Hochsicherheitstrakt erscheinenden Eingangsbereich passiert haben, empfangen uns Evan Hirsch und Paul D. Lewis, die Leiter der Motion-Capture-Einrichtung. Uns erwartet ein Crash-Kurs in Motion-Capturing: Ein "Freiwilliger" wird in den Umkleideraum gezerrt, um das Entstehen realistischer Bewegungdaten zu demonstrieren. Erwischt hat es Paul, den Redakteur eines englischen Fußballmagazins. Neben Sportlern werden für die "echten" Aufnahmen auch professionelle Stuntmen herangezogen, da manche der Aufnahmen Mut und Geschick erfordern, um dynamisch genug zu erscheinen. Nachdem Paul in den schwarzen Anzug geschlüpft ist, werden überall an seinem Körper, vor allem aber an den Gelenken sowie Kopf und Füßen, reflektierende Bälle angebracht. Für die in der schwarz ausstaffierten Halle montierten Kameras reduziert sich die Aufnahme ausschließlich auf diese Kugeln. Versuchskaninchen Paul wird in die Halle geführt und erhält Instruktionen vom Aufnahmeleiter: Jede Szene ist auf dem Script genauestens erläutert ("Person läuft von hinten in den Aufnahmebereich, stoppt kurz, zieht den rechten Fuß nach hinten, schießt den Ball nach vorne, läuft nach vorne aus dem Aufnahmebereich") und wird, wie bei Filmaufnahmen, mit einem "Action!"-Kommando eingeleitet. Die Kameras rund um den Aufnahmebereich erfassen die Bewegung und leiten diese an das MC-System weiter. Hier werden die Bewegungen als ein Wust von Koordinaten in einer Datenbank gespeichert. Bei der Bearbeitung verbindet der Experte die sich in der Animation bewegenden einzelnen Punkte zu einem Strichmännchen. Oft ist dies nicht einfach: Bei den Aufnahmen zu spektakulären Dunks für "NBA Live" etwa mußten die EA-Leute etwas probieren, damit zwischen den beiden Händen, dem Ball und dem Korb kein Punkte-Tohuwabohu entstand. Die Daten, in denen die Animation gespeichert ist, gehen dann zur Weiterbearbeitung zu denEntwickler-Teams, die die Daten zur 3D-Modellierung (aus dem Strichmännchen wird ein Polygon-Sportler) und zum Motion-Blending benötigen. *cb*



Auf einem Dutzend Kontrollmonitoren überprüft dieser EA-Mitarbeiter die Aufnahme.



Beleuchtet wie ein Weihnachtsbaum: Die Sensoren bestimmen die aufgezeichnete Animation



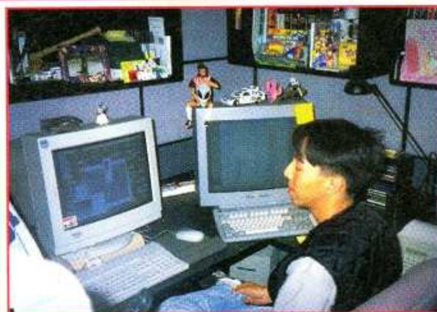
Anbringen der Sensoren-Bälle: Vor allem die Gelenke müssen beklebt werden.



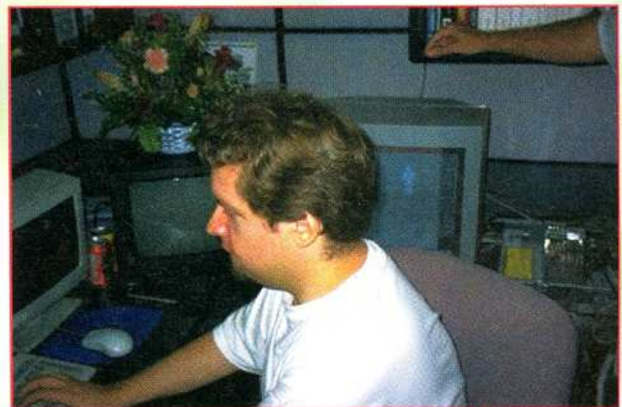
Die Fußball-Bewegung wird von der Figur getrennt analysiert.



Mark Gipson feilt an der perfekten Spielbarkeit und testet das Zusammenspiel der Team-Komponenten.



Terry Chui: Seine Aufgabe ist die Modellierung der Spieler und deren realistische "Bekleidung".



Brian Plank: Der "Motion-Blending"-Experte testet Routinen zur Echtzeit-Animations-Verknüpfung.

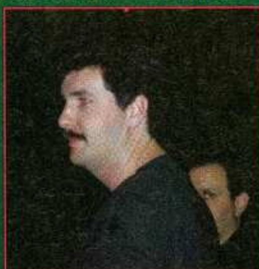
Musikauswahl: Mit harten Gitarren-Riffs klingt der Soundtrack deutlich rockiger als beim ruhigen Vorgänger.
Software-Ingenieur Mark Gipson ist für das Gameplay zuständig. Mit einem Entwicklungssystem, das das ganze Spielfeld zeigt, editiert er das Verhalten der Computerteams. Winzige Spielerobjekte wuseln über das Feld und kicken sich die Bälle zu. Mark verändert mit Unmengen von Parametern das Lauf-, Paß- und Schußverhalten der CPU-Teams. Dabei übt Mark das Zusammenspiel der Vorgaben mit Hilfe von Teamkategorien: Die Treffsicherheit etwa ist eine der wesentlichen Punkte, in denen sich das "schlechte" Team vom "perfekten" Team unterscheidet. "Das KI-System wird unabhängig von der jeweiligen Plattform entwickelt. Wir arbeiten an Strategie, Spielstärke und Intelligenz der Teams, und das ist es, was das Spiel ausmacht.", so Mark. Die neue Polygon-Technik beeinflußt das KI-System immens. Waren bei früheren Versionen Spielablauf und Schußwinkel begrenzt , so gilt es jetzt, die dramatisch angewachsene Vielfalt an Bewegungs-, Schuß- und Taktikvarianten in das System einzubauen. In der neuen Fassung laufen sich nicht vom Spieler gesteuerte Feldspieler intelligent frei und jagen selbständig den verunglückten Pässen hinterher. Besonders die Torwart-Aktionen machen Mark noch zu schaffen: Die beliebigen Schußwinkel der Feldspieler verlangen nach verschiedensten Verhaltensweisen für Fausten, Fangen und Verfehlen des Balles. Interessant: Auch den 16-Bit-Versionen von "FIFA Soccer '97", die von Rage ("Striker") in England programmiert werden, kommt die neue KI zugute. Laut Mark braucht das System nicht viel Speicherplatz und kann problemlos auch in die "kleinen" Versionen implementiert werden.
Die 3D-Modellierung der Spieler erfolgt anhand hochauflösend gerenderter Modelle, die zu (recht eckigen) Polygon-Objekten reduziert werden, um von den 32-Bit-Konsolen dargestellt werden zu können. Problematisch war vor allem die PC-Entwicklung, so Grafiker Terry Chui. "Wir mußten etwas tricksen, um die mangelhaften Grafikmöglichkeiten des PC zu kompensieren. Der PC ist zwar insgesamt drastisch schneller, bietet aber erheblich weniger Funktionen zur Grafikbearbeitung." Deshalb benutzte man auf dem PC eine Kombination aus Polygonkörper und "angeklebten" Bitmap-Gliedmaßen. Die perspektivisch richtige Darstellung der Arme etwa erfolgt durch abgestimmtes Einblenden der zur jeweiligen Position und Stellung des Polygon-

Interview mit Paul Lewis und Evan Hirsch, Leiter "Motion Capture" bei EAC:

Wie lange dauert es, bis alle Aufnahmen zu einem Spiel gemacht sind?

Paul Lewis: In etwa fünf bis zehn Tagen haben wir alle Shots, die wir brauchen. Manchmal passieren allerdings unvorhergesehene Dinge, die uns aufhalten. Länger dauert die Bearbeitung der Daten und ihre Überprüfung auf realistisches Aussehen: Pro Aufnahmetag benötigen wir etwa zwei bis drei Tage, um alles für die Weiterbearbeitung fertigzustellen. Ein perfekter Shot ist nicht nur "Motion Capturing", sondern "Emotion Capturing". Die Tatsache, eine Bewegung aufzunehmen, sagt noch nichts über deren Güte aus.

Ein zugegeben kurzer Zeitraum. Steht die Einrichtung zwischen den Aufnahmen für verschiedene Titel leer?



Paul Lewis entwickelte sein eigenes Motion-Capture-System .

Paul Lewis: Die Entwicklung der Technik verlangt, daß wir auf dem laufenden bleiben. Deshalb arbeiten wir zwischendrin an neuartigen MC-Problemen und deren Lösung. Es ist zum Beispiel möglich, zwischen zwei Athleten zu "blenden" — der entstehende Bewegungsablauf ist realistischer als nur die Daten einer Aufnahme. Jede Person hat ihren individuellen Bewegungsstil. Es sähe komisch aus, wenn alle Spieler auf dem Fußballplatz die gleichen Eigenheiten hätten. Wir wollen auch einige Aufnahmen zu "NHL" auf dem Eis machen — dafür müssen wir die Einrichtung verlegen. Außerdem arbeiten wir am MC von mehreren bewegten Objekten auf einmal und beweglichen Kameras.



Studio-Leiter Evan Hirsch: Mit vielen Jahren 3D-Erfahrung und großen Plänen zu den Animations-Experten von EAC.

Warum das?

Evan Hirsch: Nur so ist es möglich, z. B. die Schlagwirkung in einem Zweikampf optimal zu erfassen. Wir benötigen diese Daten auch noch für andere Projekte, von denen wir aber im Moment noch nichts verraten wollen. Nur soviel: Wir arbeiten an der Lösung von MC-Problemen, die bisher noch als unlösbar gelten. Laßt Euch überraschen.

Gibt es eine Ausbildung zum "Motion Capturer"? Wo erlernt man das Wissen, um hier zu arbeiten?

Evan Hirsch: Laß' es mich so sagen: Es gibt keine Ausbildung für das, was wir hier machen, weil wir selber forschen. So kann Dir keiner da draußen zeigen, wie es funktioniert. Das ist eine Technik, die sich im Fluß befindet. Wir suchen uns die Leute genau aus, die hier arbeiten. Fast jeder hat schon lange praktische Erfahrung im Bereich von 3D-Design und -Animation.

Paul Lewis: Ich arbeitete als Animator für Character Design und hatte die Idee zu einem MC-System. Ich arbeitete damals in einer Firma für Filmeffekte und war an Projekten wie "Cliffhanger" und "Free Willy" beteiligt. Während ich mein eigenes System entwickelte, lernte ich mehr und mehr über die Schwierigkeiten und mögliche Lösungen. Evan hat seit 15 Jahren mit 3D-Animation zu tun und ist absoluter Profi in diesem Bereich.

Wir danken Euch für das Interview und wünschen viel Erfolg!

Körpers passenden Bitmap-Sprites. Diese wurden mit Hunderten von Frames so flüssig animiert, das der "Trick" kaum zu erkennen ist. "Die Trikots sind eine Heidenarbeit: Für alle nationalen und internationalen Teams sind Unmengen von Trikots zu erfassen und zu bearbeiten. Und schließlich wechseln viele Teams nach einer Saison ihr Outfit." vermerkt Terry schmunzelnd. Statt simple Farb-Texturen zu verwenden, werden zuerst die muskulösen Hi-Res-Renderspieler bekleidet und dann erst die räumlich wirkenden Texturen auf die flachbrüstigen "FIFA"-Sportler übertragen. Damit erreicht man den Eindruck plastischer Brustmuskulatur und stämmiger Oberarme auf den eigentlich ebenen Polygonen. Brian Plank, verantwortlich für Animation und Motion Blending (siehe EA-Bericht), arbeitet mit seinem selbst entwickeltem "Blender". Dieses System, verbindet zwei Animationen in Echtzeit. Noch im Alpha-Stadium, aber technisch schon sehr beeindruckend war die Playstation-Version, die von Kevin Pickell, einem der EA-Programmier-Veteranen, vorgestellt wurde. Hervorragend animierte Kicker von beachtlicher Größe passen sich im "Virtual Stadium" den Ball zu, flüssige Kameraschwenks lassen an die vergangene EM denken. Im Gegensatz zu bisherigen Kommentaren wirkt die "Play by Play"-Idee wie ein Quantensprung bezüglich der Realitätsnähe. Mit sieben bereits implementierten Kamera-Perspektiven, grölenden Fans und anfeuerndem Getrommel kam schon beim Zusehen Atmosphäre auf. Da den Spielern noch etliche Polygone fehlten, rückte man noch keine Bilder heraus. Daher zeigen wir Euch Bilder des PC-"FIFA", das in SVGA deutlich besser aussieht als die Sony-Version. Vom Saturn-"FIFA" gab's noch nichts zu sehen – wir halten Euch natürlich auf dem Laufenden. *cb*



Leider können wir Euch noch keine Playstation-Bilder anbieten: Als Entschädigung PC-Fotos.



Hektik im "FIFA '97"-Torraum: Der Goalie streckt sich nach dem Leder (PC).



In der Totalen genießt Ihr zwar die beste Übersicht, dafür könnt Ihr die flüssigen Animationen kaum erkennen.

FIFA 64



Beim Spieler im Vordergrund erkennt Ihr die noch unfertige Polygon-Gestalt – das wird noch geändert.

Noch vor der ECTS konnte MAN!AC eine Pre-Alpha-Version FIFA-Entwicklung für das Nintendo 64 probespielen. Das Modul wird im Auftrag von Nintendo produziert: Der Branchenführer verläßt sich auf die Erfahrung und das Know-How der FIFA-Entwickler. Um dem Titel offiziellen Charakter zu verleihen, entsteht das Spiel als "J League 64" mit der Lizenz der japanischen Fußball-Liga. Insgesamt 16 authentische Teams ringen um den Meistertitel. Die Polygon-Objekte sind noch nicht fertig, so fehlen im Moment noch einige Gelenke wie die Knie der Spieler. Der größte Unterschied zu allen anderen Versionen liegt in der Steuerung: Zwar können Pad-Veteranen auch mit dem Digital-Steuerkreuz loskicken, doch erst mit dem Analogstick des Nintendo-Controllers entfaltet die 64-Bit-Version Ihren einzigartigen Reiz. Bisher konnten Tele-Kicker nur in eine von acht Richtungen losspurten. Mit der analogen Steuerung stehen Euch Tausende von fein abgestuften Richtungsoptionen offen. Auch das unrealistische Dauergerenne hat nun endlich ein Ende: Je nach Stick-Ausschlag schlendert, trabt, joggt oder sprintet Ihr über den Platz. Auch beim Schießen hilft Euch der Analog-Stick, die Kraft besser einzuteilen: Je nach Ausschlag des Sticks gelingt Euch gezieltes Kurzpaßspiel oder schnelles Kick & Rush. Nach der Nintendo-typischen Titelmusik staunt Ihr während des Spiels über die frenetischen Beifallsstürme der vollbesetzten Ränge. Die Entwickler reden vom Vorteil des Moduls gegenüber der CD: Dank ROM-Speicher können sämtliche Sound-Komponenten ohne langwieriges Laden und somit ohne Zeitverlust direkt angesprochen werden. Dafür müßt Ihr ohne Kommentar auskommen: Lediglich Freistöße und Tore werden von einem englischen Sprecher erwähnt. Als technisches Gimmick implementierte EA statt eines Radarschirms (Entwickler Marc Aubanel: "Nintendo mag keinen Radarschirm, also überlegten wir uns etwas anderes.") ein zweites Spielbild in der oberen rechten Ecke. Dort läuft praktisch dasselbe Spiel wie auf dem Hauptbildschirm. Ihr könnt dort eine Übersichtskamera plazieren, die Euch die Spielerpositionen zeigt. Dieses Feature ist auf anderen "FIFA"-Plattformen unmöglich zu realisieren und zeigt die Leistungsfähigkeit der Konsole. Ins Schwärmen geraten die Designer, fragt man nach der Technik-Fähigkeit des Nintendo 64. Bei den 32-Bit-Konsolen muß viel Zeit darauf verwendet werden den Code zu optimieren. Bei der Alpha-Version von "J League 64" läuft der noch nicht optimierte Code trotz verlangsamender Debugging-Routinen und aktiviertem zweitem Übersichts-Spielfeld mit 30 Frames pro Sekunde! Dazu Entwickler Bruce McMillan: "Bei anderen Konsolen schalten wir zusätzliche Grafik-Funktionen ein, und die Frame-Rate-Anzeige sinkt und sinkt. Selbst als wir bei "J League" alle Funktionen aktivierten, blieb die Anzeige bei 30 Frames – das ist beeindruckend." Marc spricht in dieser Beziehung von "unangetastetem Potential des Geräts". Als Vergleich bemühten die Entwickler die Playstation: "Wenn wir alle Polygon-Effekte wie Shading und Texturen aktivieren, haben wir auf dem Nintendo in etwa dieselbe Leistung wie auf einer Playstation, auf der alle diese Effekte deaktiviert sind." Um das Spiel an japanische Vorlieben anzupassen, beschleunigte man den Spielablauf. Dazu Marc: "Die Japaner wollen kein langwieriges Paßspiel. So änderten wir den Spielablauf, um mehr Action zu erreichen." Genau wie das Spieldesign wird auch das Mannschaftssystem für einen "FIFA"-Release noch geändert. Zuerst wird jedoch an der Fertigstellung der Japan-Fassung gearbeitet: Über die "FIFA"-Änderungen macht man sich später Gedanken. *cb*



Unfair: Der blaue Heißsporn grätscht nach den Waden des Stürmers, obwol der Ball weg ist.



Daneben: Die blauen Stürmer sind kaum zu stoppen und lassen die Verteidiger eiskalt stehen.



Showdown: Wie gehabt messen sich Schütze und Torwart im Leder-Duell.

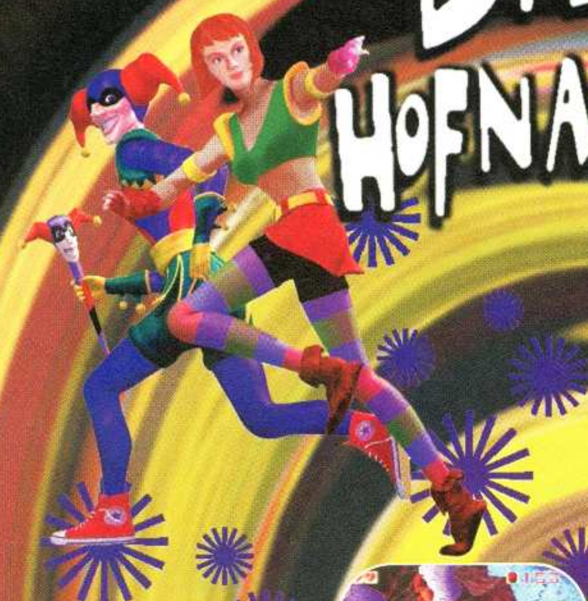


Nach geglücktem Tackling des Verteidigers stolpert der Angreifer hinter dem Ball her.



Pandemonium!™

Die neue Hofnarrenfreiheit





Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!





Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen





Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt: die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: Verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Take a ride!

CRYSTAL DYNAMICS

Ab November für Sony PlayStation erhältlich

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE



Treffer: Mit Distanzschüssen geht Ihr auf Nummer sicher. Ihr müßt jedoch genau Maß nehmen.



Ach du Schreck: Nach einem Dauerlauf steht Ihr plötzlich vor einem verdutzten Alien-Krieger.

PSYCHO-Terminator

Mit "Disruptor" legt ein technisch aufwendiger Ego-Shooter los: Neben wirkungsvollen Hi-Tech-Waffen benutzt Ihr Euren Verstand, um gegen aggressive Mutanten zu bestehen.



Im Freiluft-Lagerraum marschiert ein Metall-Soldat um die Ecke und eröffnet sofort das Feuer



Geheimnisvolle Gebäude, fantasievolle Gegner: "Disruptor" schickt Euch in eine fremde Welt.



Blick auf eine Droiden-gespickte Halle: Noch haben die Sensoren Euch nicht erfaßt.

In nicht allzu ferner Zukunft haben sich die Menschen den Weltraum als Wohnraum erschlossen: In vielen planetaren Siedlungen wohnen sie friedlich und arglos. Eines Tages bricht jedoch ein Alptraum für die Siedler an: Mysteriöse Terroristen, furchtbare Monster und riesige Insekten fallen in die Kolonien ein und hinterlassen ein blutiges Chaos. Als Elitesoldat der "Light-Stormer"-Infanterie dringt Ihr in die verwinkelten Areale ein und versucht, das Geheimnis hinter den Anschlägen zu lüften. Ihr pirscht in bewährter "Alien Trilogy"-Art durch Gang- und Hallenkomplexe, weitläufige Freiluft-Areale und geheime Forschungs-Bunker. Insgesamt 13 Siedlungen warten darauf, von der Alien-Plage befreit zu werden.



Der pummelige Wachroboter fräst Euch mit der Kreissäge an: Sofort färbt sich das Bild blutrot.

Alle Objekte der unterschiedlichen Welten bestehen dabei aus flachen Bitmaps, die beim Näherkommen leicht pixelig wirken. Anfangs nur mit einer Pistole ausgerüstet, findet Ihr schnell neue, großkalibrige Waffen wie Plasma-Gewehre, Schnellfeuer-MPs und doppelläufige Energiekanonen. Doch Vorsicht: Geht Ihr zu großzügig mit der Munition um, müßt Ihr Euch mit einer Eisenstange gegen die Wachdroiden und Aliens verteidigen. Neben Eurer Waffenauswahl setzt Ihr psychische Energie ein – Ihr selektiert zwischen verschiedenen Alternativen und setzt auf Knopfdruck Euren Verstand ein: Verbrutzelt die Aliens mit konzentrierter Blitz-Energie oder nutzt Euer Bewußtsein für schnelle Heilung in kritischen Kreuzfeuer-Situationen. Auch mit herumliegenden Verbandspäckchen frischt Ihr die angegriffene Gesundheit auf. Auffällig bei unserer Testversion: Das Scrolling ist wunderbar flüssig und kommt nur äußerst selten (bei großen Gegnermengen) minimal ins Stocken. Wie bei "Alien Trilogy" entschieden sich die Entwickler für einen grafischen Trick, um lästige Schwankungen der Frame-Rate (wie bei "Assault Rigs") zu umgehen: Vor Euch befindet sich eine diffuse Nebelwand, aus der Objekte und Bauten stufenlos auftauchen. Bei Polygon-intensiven Landschaften verkürzt sich so der sichtbare Bereich. Spielerisch macht die vorliegende Version Appetit : Alle üblichen Spielelemente (hektische Action-Szenen, bedächtiges Anschleichen, Orientierung auf einer zoombaren Karte) sind vorhanden und sorgen für intelligentes Ballervergnügen. Die finale Version wird die packende Story mit FMV-Sequenzen illustrieren. Im Dezember soll der Titel der "Universal Interactive Studios" über Interplay erscheinen. *cb*

TITEL	Disruptor
HERSTELLER	Interplay
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Ende 1996

FAZIT

Düster-effektvolles 3D-Geballere mit grausamen Mutantengegnern. Vor allem die technische Gestaltung und der packende Sound begeistern.







Der Mini-Komplex (rechts) entpuppt sich als Keller-Labyrinth: In bester Ego-Shooter-Manier schleicht Ihr durch die verwinkelten Gänge.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 389,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 369,95

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK:
Super Monaco GP & Wimbledon
Tennis & Ultimate Soccer 79,95
AAH! REAL MONSTERS 49,95
ALIEN SOLDIER 49,95
ARCADE CLASSIC 49,95
BONKERS "Disney" 49,95
BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
BUGS BUNNY 89,95
COMIX ZONE 49,95
DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
DEVIL'S COURSE GOLF <j> 39,95
Donald Duck Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 49,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
E.A.Hockey & John Madden 49,95
EARTHWORM JIM 49,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FOREMAN FOR REAL 49,95
Int. Superstar Soccer 9/10 79,95
JOHN MADDEN '96 69,95
KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LANDSTALKER 59,95
MARSUPILAMI 49,95
MEGA BOMBERMAN 49,95
Mickey Mouse Circus US 59,95
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95
MS. PACMAN 49,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NHL HOCKEY '96 89,95
N. MANSELL Indy Car US 59,95
OLYMPIC SUMMER Games 79,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF '96 69,95
POWER RANGERS Mighty.. 49,95
PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
ROAD RUNNER 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SHANGHAI 2 <US> 79,95
SKELETON KREW 49,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
SONIC 2 49,95
SONIC 3 69,95
SONIC & KNUCKLES 49,95
SONIC SPINBALL <A> 49,95
STREET RACER 59,95
STREETS OF RAGE 2 49,95
STRIKER 49,95
SUBTERANIA 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TOTAL FOOTBALL 49,95
TOY STORY 79,95
VECTORMAN 59,95
VIRTUA RACING 59,95
VR TROOPERS 69,95
Waiale Country Club Golf <j> 39,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
X-MEN 2 <US> 59,95
...weitere Titel vorhanden !!!

SEGA GAME GEAR

ASTERIX <versch.> je 39,95
CHESSMASTER 29,95
DRAGON CRYSTAL 29,95
ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
ERNIE ELS GOLF <A> 29,95
FACTORY PANIC 29,95
G. Foreman KO Boxing 29,95
MARBLE MADNESS 29,95
MASTER OF DARKNESS 29,95
Mickey Mouse - Legend of. 39,95
NFL Quaterback Club 29,95
POWER DRIVE 39,95
PSYCHIC WORLD 29,95
RETURN OF THE JEDI 29,95
SONIC TRIPLE TROUBLE 39,95
SPEEDY GONZALES 39,95
STRIDER RETURNS 9,95
WORLD CLASS GOLF 29,95
...und viele andere !!!

MEGA DRIVE ZUBEHÖR:

MD 1 <über RGB> 149,95
MD 1 Konsole "gebraucht" 89,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick 29,95
6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 79,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 2 <Cinch> 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
SV 433 Megastar Joystick 29,95
SV 437 "Programmable" 39,95

MANGA VIDEO — verschiedene Filme ab 19,95

MEGA DRIVE SONDERANGEBOTE !

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
AERO THE ACROBAT 2 39,95
ANIMANIACS 39,95
BALLZ 3D 29,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
CASTLEVANIA 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
DYNAMITE HEADY 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
EXO SQUAD 39,95
FLINK 39,95
Funny World & Balloon Boy 29,95
GAUNTLET 4 39,95
HYPERDUNK 29,95
J.Madden Football '94 19,95
JOHN MADDEN '95 29,95
JUDGE DREDD 39,95
Jurassic Park 1 29,95
JUSTICE LEAGUE 39,95
KINGS OF MONSTERS 29,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
MEGA SWIV 39,95
MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NFL QUATERBACK 29,95
NFL Qutarback '96 39,95
NHL Hockey '95 39,95
PAGEMASTER 39,95
RANGER X 39,95
REVOLUTION X 39,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SHAQ FU 29,95
SLAM MASTERS 39,95
SPARKSTER 39,95
SUPER SKIDMARKS 39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
TRUXTON 29,95
TWIN HAWK 39,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95

MEGA-CD

ADAPTER US / PAL 59,95
BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
ANIMALS 29,95
BATMAN & ROBIN 49,95
BATMAN RETURNS 19,95
BATTLE FRENZY 19,95
CobraCommand & SolFeace 39,95
DRAGON'S LAIR 49,95
DUNE 29,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FINAL FIGHT 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
JURASSIC PARK 29,95
KIDS ON SITE 19,95
LINKS <US> 59,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL Hockey '94 19,95
POWER RANGERS 59,95
POWERMONGER 19,95
REBEL ASSAULT <US> 59,95
Rev. of Vengeance <US> 39,95
Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 49,95
SLAM CITY 19,95
SONIC 49,95
SOULSTAR 29,95
STARBLADE 49,95
SUPREME WARRIOR 19,95
SURGICAL STRIKE 59,95
SYNDICATE 69,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WHEEL OF FORTUNE <US> 49,95
WING COMMANDER <US> 59,95
WIREHEAD <US> 39,95
WOLFCHILD 19,95
WONDERDOG 29,95

MEGA DRIVE 32X

32 X Erweiterung & 5 Games 199,95
BA Jam & WWF Raw je 19,95
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal Head /Virtua Fighter etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games je 19,95

SEGA SATURN HARDWARE:

SATURN 389,95
& Act. Replay / Game Buster 89,95
ADAPTER 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
BACK UP MEMORY 79,95
E3 MESSE VIDEO 29,95
INFRAROT-PAD 69,95
JOYPAD <versch.> je 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MOUSE 69,95
PHOTO CD 49,95
RGB KABEL 29,95
Virtua Cop - 2. Gun 79,95
VIRTUA STICK 89,95

A = Ausländische Anleitung

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

SEGA SATURN

3D LEMMINGS 79,95
AFTERBURNER <j> 89,95
ALIEN TRILOGY 89,95
ALIEN TRILOGY <A/uncut> 89,95
ALONE IN THE DARK 2 89,95
ATHLETE KINGS 89,95
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
BATTLE MONSTER 79,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BLACK FIRE 79,95
BLAZING TORNADOS <j> 39,95
BREAK THRU <j> 79,95
BUBBLE BOBBLE 79,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 59,95
CYBERIA 79,95
D 79,95
DARIUS GAIDEN 69,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DEFCON 5 69,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DISC WORLD 89,95
EURO SOCCER '96 79,95
EXHUMED 89,95
FIFA SOCCER '96 59,95
FIGHTIN' VIPERS <j> 119,95
Fist of the North Star <j> 79,95
FORMULA 1 89,95
GALACTIC ATTACK 59,95
GALAXY FIGHT 59,95
GALE RACER <j> 39,95
GEX 79,95
GHEN WAR 89,95
GOLDEN AXE - THE DUEL 79,95
GRAN CHASER <j> 49,95
GUARDIAN HEROES 79,95
GUN GRIFFON 89,95
HANG ON GP '96 69,95
HI OCTANE 59,95
IRON STORM US 109,95
IRON STORM 2 <j> 69,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
KING OF FIGHTERS 95 <j> 89,95
KING THE SPIRITS <j> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
MYST 79,95
MYSTARIA 79,95
NBA Action Basketball 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NEED FOR SPEED 89,95
NFL Quterback Club '96 79,95
NIGHT WARRIORS 89,95
NIGHTS 99,95
NIGHTS & Analog-Pad 139,95
Off World Interceptor 69,95
OLYMPIC GAMES <9/10> 79,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
OUTRUN <j> 89,95
Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
PANZER DRAGOON 2 89,95
PARODIUS DELUXE 59,95
PEBBLE BEACH GOLF 59,95
PRIMAL RAGE 79,95
PRO PINBALL 79,95
PUZZLE BOBBLE 2 69,95
RACE DRIVIN' <j> 49,95
RAYMAN 79,95
REVOLUTION X 79,95
RISE 2 69,95
SEGA RALLY 69,95
SHELL SHOCK 89,95
SHINOBI X 59,95
SHINING WISDOM 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
SIM CITY 2000 79,95
SLAM'N JAM 79,95
Sonic Wings Special <j> 129,95
STORY OF THOR 2 89,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
Streetfighter Movie <j> 39,95
Streetfighter Zero 2 <j> 109,95
STRIKER '96 69,95
THEME PARK 79,95
THUNDERFORCE 1 & 2 <j> 109,95
THUNDERHAWK 2 89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TITAN WARS 79,95
Toshinden Remix 69,95
TRUE PINBALL 79,95
ULTIMATE <A> 79,95
VALORA VALLEY GOLF 69,95
VICTORY GOAL 49,95
VIRTUA COP & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
Virtua Fighter Remix <j> 39,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL HYDLIDE 59,95
VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORLD SERIES BASEBALL 79,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA ARCADE 69,95
X-MEN 69,95

PAKETPREISE:

SATURN & Antennenkabel & Nights & Analogpad 549,95
SATURN & Antennenkabel & Destruction Derby 499,95
Saturn & Antennenkabel & Nights & Analogpad & Action Rep. 599,95
SATURN & Gran Chaser <j> & Blazing Tornado Wrestling <j> & Race Drivin' <j> & Adapter 549,95

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo.-Mi.12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

Frank Kerkhoff ist für Laserdisc Mo. & Mi. 18.30 -22.00 Uhr zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

SUPER NINTENDO PAL VERSION

ACME ANIMATION 59,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
ANIMANIACS 89,95
ART OF FIGHTING <jap.> 49,95
ASTERIX 69,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIOMETAL <A> 59,95
BLACKHAWK <A> 49,95
BOOGERMAN 69,95
Breath of Fire 2 89,95
Chrono Trigger US 129,95
Chrono Trigger Hintbook 39,95
Donald Duck Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
Eye of the Beholder <US> 59,95
FIFA SOCCER '96 99,95
Final Fantasy 3 <US> 129,95
F.F.3 Spielberater <A> 39,95
FINAL FIGHT 2 <j> 79,95
FINAL FIGHT 3 89,95
FRONT MISSION 1 & 2 j je 69,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
International Superstar Soccer Deluxe 109,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
JOE & MAC 3 59,95
JUNGLE STRIKE 59,95
JUSTICE LEAGUE 59,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
LORD OF THE RING 79,95
LUFIA 2 <US> 129,95
M.Davis's Fishing M. US 129,95
MARIO RPG <US> 139,95
Mario RPG Spielberater <A> 39,95
MEGA MAN X 2 79,95
MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 <A> 79,95
NBA All Star Chal. <10.96> 49,95
NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
NBA JAM T.E. 59,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
PAC MAN 2 89,95
PINOCCHIO 119,95
POWER RANGERS 3 119,95
PRIMAL RAGE 59,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
ROBOTREK <US> 69,95
SAMURAI SHODOWN <US> 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 99,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
SPAWN 49,95
Star Trek Deep Space Nine 99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
Star Trek Starfleet A. <A> 79,95
STREET RACER 59,95
S.MARIO ALL STAR 64,95
SUPER MARIO KART 64,95
S. Mario World 2 99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
SUPER TENNIS <US> 49,95
S. WRESTLEMANIA <A> 49,95
T 2 - Arcade Game <10.96> 49,95
T 2 - Judgement Day 49,95
TETRIS & DR. MARIO 69,95
THEME PARK 89,95
TIM IN TIBET <A> 89,95
TOY STORY 89,95
WATERWORLD 79,95
WEAPON LORD <A> 99,95
WILD SNAKE <US> 69,95
WORMS <10/11.96> 109,95
Wrestlemania Arcade 69,95
WWF RAW Video 9,95
WWF Raw & Video 59,95
X-MEN 59,95
ZELDA CLASSIC 69,95
Zero the Kamikaze Sqrl.<a> 49,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION ZUBEHÖR:

2 INFAROT-PADS 69,95
5 Spieler Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 79,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNENKABEL 9,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
Diverse Spieleberater ab 19,80
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL 19,95
SCART / RGB KABEL 19,95
SV 338 Topfighter 59,95

NINTENDO64 — NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 999,-

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35

SUPER NINTENDO PAL VERSION SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2 49,95
ALIEN 3 49,95
BATMAN FOREVER 49,95
BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 39,95
Champ.World Class Soccer 39,95
CLAYFIGHTER <A> 39,95
CUTTHROUT ISLAND 39,95
CYBERNATOR 34,95
DEMOLITION MAN <10.96> 49,95
DEMONS CREST 49,95
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> 39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
HURRICANES 39,95
JUDGE DREDD 49,95
LEGEND 39,95
Markos Magic Football 39,95
N. Mansel's Indy Car 49,95
PAGEMASTER 39,95
PORKY PIG 49,95
PRINCE OF PERSIA <A> 49,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
REVOLUTION X 49,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
S.O.S. - Sink or Swim 49,95
SHAQ FU 39,95
SONIC BLASTMAN <A> 49,95
Spiderman & X-Men 49,95
SUPER DANY <A> 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
TURBO TOONS 49,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95
UTOPIA 49,95
VORTEX 39,95

GAMEBOY

GAME BOY "farbig" 89,95
AKKULADER & Ladegerät 39,95
4 in 1 Vol. 1 & 2 je 49,95
ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ALIENS 3 39,95
ALLEYWAY 39,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
BLASTER MASTER JR. <A> 29,95
CASINO FUN PACK 39,95
DARUMAN BUSTERS 29,95
DEFENDER & JOUST 39,95
DEMON DARKNESS 39,95
DESERT STRIKE 49,95
DONKEY KONG LAND 59,95
DR. MARIO 39,95
DSCHUNGELBUCH 29,95
ELEVATOR ACTION 29,95
GALAGA & GALAXIAN 39,95
HUGO 59,95
KING OF THE RING 39,95
Kirbys Pinball Land <A> 39,95
MATCH MANIA 29,95
MEGA MAN 5 49,95
Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
Milon's Secret Castle <A> 29,95
MS PACMAN 39,95
NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
NINJA SPIRIT 29,95
PGA Tour '96 39,95
PINOCCHIO 59,95
PREHISTORIK MAN 39,95
QIX 29,95
R-TYPE 2 29,95
Robocop Vs Terminator 29,95
SENSIBLE SOCCER <gebr.> 29,95
SPACE INVADERS 29,95
STAR WARS 49,95
STARGATE 39,95
STREETFIGHTER 2 <A> 49,95
SUPER BATTLE TANK <A> 39,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
TENNIS <A> 29,95
T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
TETRIS 2 <A> 39,95
TRACK & FIELD 49,95
TRUE LIES 29,95
WARIO BLAST 29,95
WORMS 59,95
WWF RAW 39,95
WWF Superstar 1 & 2 je 39,95
ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION Neuheiten:

A-TRAIN <10/11> 99,95
ANDRETTI RACING <10/11> 89,95
BUBBLE BOBBLE <9/10> 79,95
Chronicles o.t. Sword <10> 89,95
Crash Bandicoot <10/11> 89,95
DARKSTALKERS <10/11> 89,95
DIE HARD TRILOGY <10> 89,95
Horned Owl <10/11> 89,95
IN THE HUNT <10/11> 89,95
IRON MAN <10/11> 89,95
JUMPING FLASH 2 <10/11> 89,95
Pete Sampras Tennis <10> 89,95
Raging Skies <Link/10> 99,95
RETURN FIRE <10/11> 89,95
ROBOPIT <9/10> 89,95
SOVIET STRIKE <10/11> 89,95
TEKKEN 2 <10/11> 109,95
TIME COMMANDO <10/11> 89,95
TOP GUN <10/11> 99,95
WIPE OUT 2097 <10/11> 99,95

PlayStation

PSX & Tragetasche & Memory Card & Pad 459,95
5 Spieler 59,95
Action Replay Game Buster 89,95
ANTENNENKABEL 39,95
JOYPAD 29,95
JOYPad "Ascii" 59,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
LENKRAD 119,95
LENKRAD "Mad Catz" 139,95
LINK KABEL 39,95
MEMORY CARD 49,95
MEMORY CARD <8 MB> 89,95
MOUSE 49,95
neGcon 79,95
PSX Stabile Tragetasche 19,95
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Org. Pad 89,95
RGB KABEL 29,95
STICK "Ascii" 99,95
Actua Soccer <A> 79,95
ADIDAS POWER SOCCER 89,95
AGILE WARRIOR - F 111 79,95
AIR COMBAT 79,95
Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95
ALONE IN THE DARK 2 99,95
ASSAULT RIGS <Link> 79,95
Battle Arena Toshinden 79,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
CHESSMASTER 3D 89,95
CRITICOM 69,95
CYBERIA 79,95
CYBERSLED 79,95
CYBERSPEED 59,95
DEFCON 5 79,95
DESCENT 79,95
Destruction Derby <Link> 89,95
DISK WORLD "deutsch" 79,95
EXTREME GAMES 79,95
EXTREME PINBALL 79,95
FADE TO BLACK 89,95
FIFA '96 69,95
Formula 1 <Link> 99,95
GALAXIAN 3 89,95
GALAXY FIGHT 59,95
GEX 79,95
GOAL STORM 59,95
GUNSHIP 2000 79,95
HI OCTANE 59,95
IMPACT RACING 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
JUMPING FLASH 79,95
JUPITER STRIKE 69,95
KILEAK THE BLOOD 79,95
KILLING ZONE 89,95
KRAZY IVAN <Link> 79,95
LEMMINGS 3D 59,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
Mickey's Wild Adventure 79,95
Namco Museum Vol. 1 89,95
NBA - IN THE ZONE 79,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NEED FOR SPEED 89,95
NFL GAME DAY 89,95
NHL FACE OFF 89,95
NOVASTORM 79,95
OFF WORLD INTERCEPTOR "Autorennen" 69,95
OLYMPIC GAMES 79,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
PARODIUS DELUXE 69,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
PHILOSOMA 79,95
POWER SERVE <Tennis> 79,95
PRIMAL RAGE 89,95
PRO PINBALL 79,95
Puzzle Bobble 2 69,95
RAIDEN PROJECT 69,95
RAN SOCCER <A> 79,95
RAPID RELOAD 69,95
RAYMAN 79,95
RESIDENT EVIL 89,95
Resident Evil Spielberater <A> 39,95
RIDGE RACER <Link> 89,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
RISE 2 - RESURRECTION 59,95
ROAD RASH 79,95
SHELL SHOCK 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 79,95
SLAM 'n JAM 79,95
SPACE HULK 89,95
STARBLADE ALPHA 79,95
STREETFIGHTER the Movie 59,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STRIKER 96 79,95
TEKKEN 89,95
THEME PARK 89,95
THUNDERHAWK 2 79,95
TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
TOTAL NBA '96 89,95
TRUE PINBALL 79,95
TWISTED METAL 79,95
VIEW POINT 79,95
WARHAWK 79,95
WING COMMANDER 3 89,95
WIPE OUT <Link> 89,95
WORMS 89,95
WRESTLEMANIA Arcade 69,95
ZERO DIVIDE 59,95

Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig

Händleranfragen erwünscht !!!

Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO * LASERDISC * MANGA

Olympische Spiele

Mit MAN!AC über den Ärmelkanal: Nach dem traurigen Ende der Frühjahrs-ECTS zeigt die Herbstausgabe der traditionsreichen Tradeshow, dass der Messestandort "London Olympia" noch nicht gestorben ist.


Festival der Spiele: Fantasievolle Standbauten und hektisches Gedränge bestimmten die dreitägige ECTS.

Totgesagte leben länger: Unter dem Erfolg der Megamesse "Electronic Entertainment Expo" in L.A. litt die englische "European Computer Trade Show". Zweimal jährlich wurde sie seit Anfang der 90er-Jahre ausgetragen, das Ende der Frühjahrs-ECTS kam plötzlich und unerwartet. Die Herbst-Messe überlebte: Obwohl in Kürze eine Vorweihnachts-e3 in Tokyo stattfindet, hielten die westlichen Spielehersteller der ECTS die Treue. Mehr noch: Mit knapp 200 Ausstellern war die Show besser besucht als je zuvor. Sega transportierte einen "Virtua Fighter 3"-Automaten in die "Olympia"-Halle (durchgehend umlagert) und selbst Microsoft beehrte die ECTS mit gewaltigem Stand. Cybermedia war gleich mit vier Joypad-erfahrenen Reportern zur Stelle, als die ECTS 96 am 8. September die Tore öffnete.

Am Philips-Stand: MAN!AC Christian im Gespräch mit den Haiku-Entwicklern ("Down in the dumps").

Stand die letzte ECTS unter dem Zeichen der Firmenübernahmen, sorgten diesmal Unabhängigkeitsbestrebungen für Aufsehen: Nachdem Chris Roberts, Sid Meier und John Romero ihre langjährigen Arbeitgeber verlassen haben, nahm jetzt auch Bullfrog-Gründer Peter Molyneux den Hut, um mit neuem Team bahnbrechende Spiele zu entwickeln. Andere Majors verloren keine Starprogrammierer, sondern möchten ganze Entwicklungshäuser veräußern: Der Verkauf von Psygnosis ist beschlossene Sache, auch die Warner-Töchter Inscape und Renegade werden bald unter anderer Flagge entwickeln. Der Spielemarkt bleibt in hektischer Bewegung!


Winnie, Heinrich und Martin sind die kreativen Köpfe unseres neuen Magazins "PC-Xtreme".



Auch Konsolenbesitzer haben am Echtzeit-Strategie-Boom teil: Scharmützel in "Magic the Gathering".


Idyllisches Dorfleben: Eine Zwischenszene des Strategie-Titels "Magic the Gathering".

Acclaim

Neben "Dragon Heart", "The Crow" und "Iron & Blood" (MAN!AC 9/96) erwarten wir das Echtzeit-Strategiespiel "Magic the Gathering", das Basketball-Update "NBA Jam Extreme" sowie die neue Wrestling-Schlacht "WWF In your House". Mit "Turok" war auch Acclaims Nintendo-64-Debüt spielbar: Das überwiegend in Nebel gehüllte Szenario blieb erhalten, die Monster sehen jetzt noch besser aus. Wie sich das 3D-Action-Spektakel gegen die spielstarke 32-Bit-Konkurrenz wie z.B. "Exhumed" schlagen wird, steht noch in den Sternen.

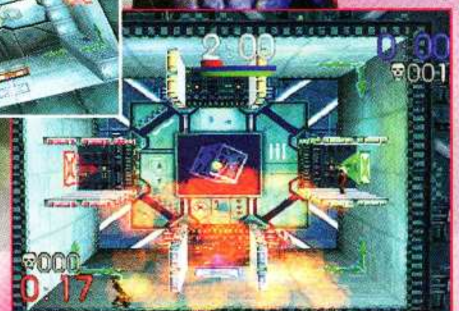

"Batman forever": Der Kult um den Fledermaus-Helden inspirierte zu einem Duellprügler.



"X-Men 2": Mit wuchtigen Specials kämpfen die Supermänner um den Sieg.

Activision:

In den panischen "Blast Chambers" kämpfen genetisch manipulierte Sportler mit aufgeschnallter Zeitbombe um ihr Überleben. Nur durch einen Kristall kann etwas Zeit hinzugewonnen werden. Noch sehr früh war die gezeigte "Mechwarrior 2"-Version für die Playstation, so daß wir



Zeitdruck: In den "Blast Chambers" regiert die Angst vor der Vernichtung. Bombenstimmung garantiert!


Neben der Action-Schlacht "Mass Destruction" entwickelt NMS für BMG auch ein 3D-"Pool".

BMG

Das Gruft-Geballere "Exhumed" machte als Saturn-Überraschung Furore und soll noch 1996 auch die Playstation-Fans schocken. Euer Auftraggeber ist der Geist eines Pharaos, Eure Feinde sind Grabräuber und mythologische Monster: Mit schwerer Artillerie ballernd reist Ihr durch das fiktive Ägypten. Der "Return Fire"-Clone "Mass Destruction" wird im nächsten Jahr auf Saturn- und Playstation losgelassen. Im Gegensatz zum Vorbild ist der Panzer Eure einzige Waffe, dafür wurde das gegnerische Arsenal aufgestockt: Jeeps und Panzer rollen dem Spieler entgegen, Geschütztürme eröffnen das Feuer und schwerbewaffnete Infanterie bezieht gegen den Helden Stellung. "Mass Destruction"-Entwickler NMS arbeitet außerdem an einem Playstation-Billard (Arbeitstitel "Pool").


Lehrmittelfrei: Auch Chemie-Anfänger rasen gerne mal über eine detaillierte Versuchsbeschreibung.

Codemasters


Nach wie vor zweckentfremden die Raser jede ebene Oberfläche für Ihre Rennen.

Mit der ECTS feierte der englische Entwickler Codemasters gleichzeitig sein zehnjähriges Bestehen. Unter dem Motto "Ten years of pure gameplay" standen vor allem die neuesten Versionen des 16-Bit-Hits "Micro Machines" im Vordergrund. Für das Mega Drive erscheint mit "Micro Machines Military" der letzte 16-Bit-Titel der Engländer. Dieses Mal bekriegen sich Panzer, Kanonenboote und putzige Kampfhubschrauber mit Waffen, um die Pole Position zu erkämpfen. Mit "Micro Machines V3" debütiert die Rennserie auf den 32-Bit-Konsolen. Erstmals schubsen sich die Winz-Mobile in einer echten 3D-Welt von der Strecke. Mit "Jonah Lomu Rugby" erscheint die erste 32-Bit-Version des Insel-Sports, und auch "Pete Sampras Tennis" (Test in MAN!AC 7/96) wird im Oktober veröffentlicht.



"Pitfall" goes 3D: Der VCS-Klassiker wird in die dritte Dimension befördert.

zur 3D-Qualität noch nichts sagen können. Mit "Power Move Pro Wrestling" schnappte sich Activision den Japan-Titel "Toukon Retsuden" (Test in MAN!AC 12/95). Weiter kündigte man eine neue "Pitfall"-Episode in 3D an.


"Mechwarrior 2" auf der Playstation: Leider eine sehr frühe Messeversion.

Cryo

Auch wenn der Focus auf PC-Produktionen liegt, werden einige der Cryo-Titel auch für die 32-Bit-Konsolen umgesetzt. So erwarten wir neben dem stimmungsvollen Render-Adventure "Atlantis" das Action-Adventure "Dreams". Mehr zu den beiden Titeln in einer der nächsten Ausgaben.

Eidos


"Resident Evil" im Mittelalter? Im Gegensatz zum Capcom-Schocker wird der "Deathtrap Dungeon" in Echtzeit berechnet.

Im Inka-Tempel von Eidos (Prädikat: "archäologisch wertvoll") zeigten die zahlreichen Töchterfirmen eine Menge Spiele, doch die meisten davon waren noch weit von der Fertigstellung entfernt: Domark-Miteigentümer und Games-Workshop-Veteran Ian Livingstone lieferte die Vorlage für das Action-Abenteuer "Deathtrap Dungeon", das grafisch an "Tomb Raiders" erinnert. Statt einer langhaarigen Schönheit in Safari-Shorts steuert Ihr hier einen schwer gerüsteten Muskel-Ritter, der sich durch ein fallen- und monstergespicktes Kerkergewölbe metzelt. Andere Eidos-Produkte haben wir Euch bereits vorgestellt: Neben dem Geister-Action-Adventure "Swagman", dem Großstadtgeflitze "Crimewave" und "Incredible Hulk", war mit "Dream Team Basketball" lediglich eine Saturn- und Playstation-Neuheit zu sehen.




Wird in diesen Tagen fertiggestellt: In "Crime Wave" steuert Ihr ein schwerbewaffnetes Vehikel durch die City.

Electronic Arts

Neben den bekannten Updates der "EA Sports"-Reihe zeigte man eine neue "Soviet Strike"-Version. Ein Deal mit "Blizzard-Entertainment" bringt Konsolenbesitzern "Warcraft 2", außerdem setzt man auch das kommende PC-Projekt "Diabolo" um. Doch der wichtigste Exklusiv-Vertrag betrifft den Sport: EA erhält die Rechte an der Fußball-WM 1998 in Frankreich und wird ein WM-Produkt (kein FIFA-Spiel) dafür entwickeln. Das Isometrische "Crusader: No Remorse" lief in einer frühen PS-Version, sah allerdings schwächer als die PC-Fassung aus.


Cool vor dem Start: Ein "Rock'n'Roll-Racer" bei der Vorbereitung.

GT

Durch effektive Lizenzpolitik hat sich GT Interactive zu einem der wichtigsten Spielehersteller der Welt hochgearbeitet und wird als neuer Besitzer von Psygnosis gehandelt. In Deutschland ist die Firma trotzdem unbekannt, da die meisten GT-Produkte nicht in die Charts, sondern direkt auf den Index wandern. Verschweigen wir GTs prominente Baller- und Prügelspiele, schrumpft unsere Aufzählung auf ein paar Zeilen: In diesem Monat will GT das schonungslose Isometrik-Ballerspiel "Bedlam" ausliefern, ebenfalls noch vor Jahresende soll eine Umsetzung des Williams-Automaten "NBA Hangtime" erscheinen. Kräftig aufgemöbelt wurde der Oldie "Robotron": Das In-alle-Richtungen-Ballerspiel kommt als "Robotron X" für die Playstation.


Kein Stein bleibt auf dem anderen: In "Bedlam" herrschen Tod und Verwüstung!


Der Eugene-Jarvis-Oldie "Robotron" kehrt als perspektivisches Rundumgeballere "Robotron X" zurück. (Bild: PC)

Hasbro

Der amerikanische Spielzeug-Gigant überraschte uns mit zwei Brettspielumsetzungen, die mit ihren Vorbildern kaum mehr etwas gemein haben: Der Imperialismus-Klassiker "Risiko" wird durch taktische Möglichkeiten, gerenderte Schlachtszenen und Elementen aus anderen Strategiespielen zum vollwertigen Eroberungsepos aufgepeppt. Auch "Flottenmanöver" paßt Hasbro den technischen Fähigkeiten der Next-Generation an und wertet es zu einer HiTech-Seeschlacht mit strategischem Tiefgang auf. Wer die einfachen Spielstufen gemeistert hat, wird in höheren Spielstufen mit neuen Optionen und Waffentypen konfrontiert. Beide Playstation-Umsetzungen werden jedoch erst im Sommer 1997 in Deutschland erscheinen.


Taktische Planung statt Würfelglück. Das Playstation-"Risiko" ist komplexer als die Brettspielvorlage.

Interplay /Shiny

Mit "Wild Nines" bastelt Shiny am inoffiziellen "Earthworm Jim"-Nachfolger für beide 32-Bitter: Wir konnten uns anhand eines superkurzen Videos, das uns Creative Director Kevin Munroe vorführte, von den gelungenen Animationen überzeugen. Held Wex durchquert Polygonwelten und gibt grimmigen Viechern mit seiner Multi-Handschuhwaffe Saures: Shiny spricht von der mächtigsten Waffe, die je in einem Konsolenspiel war. Zwar ist die Grafikengine (die ein wenig an "Pandemonium" erinnert) weitgehend fertig, doch die Grafik selbst befindet sich noch im rudimentären Stadium. Mit der "interaktiven Umgebung" soll "Wild Nines" sogar besser als "Nights" und "Mario 64" werden.

Wenig interessant dagegen das seit Monaten verschobene Playstation-"Rock'n'Roll Racing 2", das neben aktuellen 32-Bit-Rennspielhits recht hausbacken aussieht und auch erst 1997 erscheinen wird. "Tempest 2000" erreicht endlich auch den Saturn: Der Jaguar-Klassiker wird auf beide 32-Bitter umgesetzt, wobei für die Playstation eine erweiterte "Tempest X"-Version mit 60 fps und neuen Features erscheint. Mit von der Partie: Das vom Jaguar bekannte Techno-Gedröhne. Mit den "Lost Vikings 2" setzt Interplay den 16-Bit-Erfolg auf 32-Bittern fort: Wieder kämpfen die furchtlosen Wikinger Eric, Baleog und Olaf mit vereinten Kräften. Diesmal gilt es, eine Zeitmaschine zu finden, um in's heimelige Dörfchen zurückzukommen. Vom futuristischen Actionspiel "Armed" war noch nichts zu sehen.

Angekündigt wurden Interplay's erste Nintendo-64-Titel: "Clay Fighter 3" setzt die erfolgreiche Knetgummi-Hauerei fort, und eine völlig neue "Descent"-Version nutzt die technischen Fähigkeiten der Konsole, um die grafisch beste Version des verwirrendgenialen Tunnel-Abenteuers zu inszenieren.


Willkommen in der Hölle: Bei Rock'n'Roll Racing" kurvt Ihr auch in weniger bekannten Kursen herum.


Kevin Munroe von Shiny mit einem Modell des "Wild Nine"-Helden Wex.



"Disruptor": Lest unseren Preview zu diesem Ego-Shooter in dieser Ausgabe auf Seite 24!

JVC

Mit größtenteils als Import bekannten Titeln präsentierte JVC sein Programm. Die Playstation-Version von "Final Match Tennis" (Import-Test in MAN!AC 6/96) wird ebenso in den Vertrieb genommen wie der Saturn-Flipper "Pinball Graffiti" (Import-Test in MAN!AC 9/96). Auch das Niedlich-Jump'n'Run "Keio Flying Squadron 2" (MAN!AC 7/96) kommt offiziell nach Europa. "Impact Racing" wurde jetzt für den Saturn fertiggestellt, Sega-Angelfreunde werfen beim "Sea Bass Fishing" die Rute aus. Auf dem "Highway 2000", Import-Interessenten als "Dead Heat" aus MAN!AC 3/96 bekannt, tummeln sich nun Europa-kompatible Mädels: Mit "Victory Boxing '97" erscheint schließlich eine grafisch und spielerisch aufgepeppte Version des Saturn-Geprügels für die Playstation.

Konami

Endlich stürmen auch Mega-Drive-Besitzer mit "International Superstar Soccer Deluxe" in den Strafraum: Nach monatelanger Verspätung wird das von Factor 5 entwickelte Fußball im November veröffentlicht. Mit "Project Overkill" geht ein blutrünstiger Isometrik-Shooter an den Start (Preview in MAN!AC 6/96), dem in der Zwischenzeit das störrische Scrolling ausgetrieben wurde. "Broken Helix" ist eine Mischung zwischen Action und Adventure-Epos, bei dem Euer Söldner in der Ego-Perspektive durch die Labors der geheimnisvollen Area 51 schleicht. Mutierte Kreaturen haben sich dort verschanzt und Ihr, in der Rolle des wagemutigen Jake Burton, seid die einzigen, die sich noch in den Komplex hineinwagen. Mit

flüssiger 3D-Engine und unheimlichen Lichteffekten gibt sich das Spiel zumindest technisch keine Blößen. Auch die Alien-Hatz "Contra", die in Deutschland wahrscheinlich als "Probotector" startet, ist technisch beeindruckend: Sogar Polygon-Perfektionist Christian fand im ersten Abschnitt keine Fehler, die Action ist flott und stimmungsvoll inszeniert. Per mitgelieferter 3D-Brille sprengen Action-Freaks in echtem 3D ab Dezember Panzer, Geschützstellungen und Wachtürme in die Luft. Mit "Suikoden" hat Konami auch ein Rollenspiel im Programm: Über 100 Charaktere können in Gruppen organisiert und in die Schlacht geführt werden.



Konami läßt bitten: Mit vielen potentiellen Hits hat man Grund zur Vorfreude.

Frisch aus der Spielhalle kommen die Rennspiele "Road Rage" (Hovercraft-rennen) und "Midnight Run". 1997 erscheint "NBA: In the Zone 2", das allerdings noch nicht gezeigt wurde.


Blutige Überraschung aus Frankreich: Im Echtzeit-Action-Adventure "Creatures" befreit Ihr das viktorianische London....

Mindscape

Was lange währt: Nachdem wir Euch das Fantasy-Strategiespiel nach Motiven der "Warhammer"-Serie bereits vor Monaten vorstellten, scheint der Playstation-Titel tatsächlich noch dieses Jahr ausgeliefert zu werden. In der nächsten MAN!AC testen wir den Feldzug durch das Königreich der Orks, Zwergen und Elben. "Marvel 2099" ist hingegen von der Fertigstellung noch Monate entfernt (in der Serie steuert Ihr die futuristischen Verwandten von Spiderman, Hulk, Punisher und anderen Helden), dafür konnte die französische Mindscape-Niederlassung bereits ein vielversprechendes Playstation-Demo zeigen: "Creatures" erinnert an die Gothic-Variante von "Resident Evil" und ist ein Hand-to-Hand-Nahkampf mit schmierigen Monstern im viktorianischen London. Die neblige Metropole wird von Untoten und Dämonen überrannt. Als prächtig animierter Geisterjäger schwingt Ihr zweihändig den Kampfstab, um das untote Gesindel in die Themse zu treiben. Wir durften bereits probespielen und fanden Gefallen an der nächtlichen Wanderung in verhangenen Farben. Nebel- und Transparenteffekte beherrschen die menschenleeren Straßen - tauchen Monster auf, krachen die Knochen und Blut spritzt Euch um die texturierten Ohren. Neben dieser Überraschung kündigte Mindscape zwei weitere Playstation-Spiele an, die Cartoon-Sportsimulation "Strange Golf" und das 3D-Gemetzel "Necrodome", bei dem Ihr im Panzer durch Söldner-gefüllte Arenen rumpelt.


Die morbiden Phantasien des H.P.Lovecraft standen dem Beat'em-Up-Adventure "Creatures" Pate.



"Creatures" (Playstation)


...von einer Höllenbrut. Grafisch setzten die Mindscape-Entwickler auf Nebel- und Transparenzeffekte.

Ocean

Nachdem das Warten auf "Tunnel B1" nun ein Ende hat (siehe Test in dieser Ausgabe), erwarten wir mit "Breakpoint Tennis" eine weitere Filzball-Simulation (Ihr drescht den Ball mit "Combo"-Moves über's Netz), und auch das Action-Inferno "Project X2" nähert sich der Fertigstellung.

Die konventionelle Perspektive: Wie vom TV gewohnt.



"Breakpoint Tennis": Auch der britische Publisher Ocean setzt auf den Tennissport.



Für die jüngeren Spieler entwickelt Ocean das Hüpf-Abenteuer "Cheesy", eine 30 Levels lange Jagd auf Käsestückchen in Pseudo-3D-Speisekammern. Zur Sache geht's bei dem komplett gerenderten Action-Adventure "Guts'n'Garters": Der fiese Admiral Wort bastelt auf seiner einsamen Insel an biologischen Waffen. "Dreadnought" erscheint vorerst für den PC, wird aber für Konsolen umgesetzt: In ferner Zukunft kämpft England (mit Königin Victoria) für den Erhalt seiner Weltraumkolonien. Im Stil indizierter 3D-Shooter geht's bei "Dawn of Darkness" zu: Befreit die Welt von ewiger Finsternis, indem Ihr auf Dämonen schießt.



Das grafisch stilvolle "Gut'n'Garters": Stoppt den "Mad Scientist"!



God save the Queen: Victoria kämpft um Ihre Weltraumkolonien!



Neben exzessivem FMV fliegt Ihr in "Dreadnought" auch gewagte Einsätze im Dreifach-Decker.

Sega

Mit den aktuellen Testkandidaten ("Exhumed", "Fighting Vipers") hat Sega ihre Munition noch nicht verschossen: Noch vor Weihnachten sollen "Virtua Cop 2", "Virtual On" und "Daytona USA: Championship Edition" erscheinen. Außerdem sind für Anfang '97 Saturn-Umsetzungen der Arcade-Highlights "Sonic: The Fighters" und "Manxx TT" geplant. Lizensierte Spiele von Fremdanbietern, die zunächst exklusiv für den Saturn erscheinen ("Heart of Darkness", "Tomb Raider") runden das Sega-Programm ab.



"Daytona Circuit Edition": Der Klassiker erhält eine überzeugende Grafik-Kur und präsentiert sich Klassen besser als vorher.

ECTS auf einen Blick: Alle Sp

Titel	Hersteller	System	Genre:	Termin:
2Xtreme	SCE	PS	Rennspiel	1997
AIV Evolution Global (A-Train)	SCE/Artdink	PS	Strategie	4. Quartal
Aquanauts Holiday	SCE/Artdink	PS	New Age	4. Quartal
Armed	Interplay	PS/SA	Action	1997
Atlantis	Cryo	PS	3D-Adventure	1997
Ballblazer	Lucas Arts	PS	Action	1997
Batman Forever	Acclaim	PS/SA	Prügelspiel	1997
Blast Chamber	Activision	PS/SA	Action	4. Quartal
Breakpoint Tennis	Ocean	PS/SA	Sport: Tennis	4. Quartal
Broken Helix	Konami	PS/SA	Action/Adventure	1997
Broken Sword	SCE/Revolution	PS	Adventure	4. Quartal
Carmageddon	SCI	PS	3D-Rennspiel	1997
Carnage Heart	SCE/Artdink	PS	Strategie	4. Quartal
Cheesy	Ocean	PS	3D-Jump'n'Run	4. Quartal
Cheesy	Ocean	PS	Jump'n'Run	4. Quartal
Contra	Konami	PS/SA	Action	4. Quartal
Cool Boarders	SCE/UEP Systems	PS	Rennspiel	1997
Crash Bandicoot	SCE/ Naughty Dog	PS	Jump'n'Run	4. Quartal
Crimewave	Domark/Eidos	SA	Action	1997
Crow. The: City of Angels	Acclaim	PS/SA	3D-Prügelspiel	1997
Crusader: No Remorse	Electronic Arts	PS	Isometrik-Shooter	1997
Davis Cup Tennis	Telstar	SA	Sport: Tennis	3. Quartal
Dawn of Darkness	Ocean	PS/SA	3D-Shooter	1997
Daytona USA 2	Sega	SA	3D-Autorennen	4. Quartal
Deathtrap Dungeons	Eidos	PS/SA	Action	1997
Destruction Derby 2	Psygnosis	PS	Rennspiel	4. Quartal
Disruptor	Interplay	PS	3D-Shoot'em-Up	4. Quartal
Dragonheart	Acclaim	PS/SA	Action	1997
Dream Team Basketball	Eidos	PS/SA	Sport: Basketball	1997
Dreams	Cryo	PS/SA	Action-Adventure	1997
Excalibur	Telstar	PS	3D-Action-Adventure	4. Quartal
Exhumed	Lobotomy/BMG	PS/SA	3D-Action	1997
Firo & Klawd	BMG	PS/SA	Action/Adventure	4. Quartal
Flottenmanöver	Hasbro	PS	Strategie	1997
Gender Wars	SCI	PS	k. A.	1997
Grand Auto Theft	DMA/BMG	PS/SA	Rennspiel	1997
Guts'n'Garters	Ocean	PS	Action	1997
Herc's Adventure	Lucas Arts	PS	Action/Adventure	1997
Highway 2000	JVC	SA	Rennspiel	3. Quartal
Hyper Final Match Tennis	JVC	PS	Sport: Tennis	4. Quartal
Incredible Hulk	Eidos	PS/SA	Action	1997
Int. Moto X	Graftgold/ Warner	PS	Rennspiel	4. Quartal
Int. Superstar Soccer DLX	Konami	MD	Sport: Fußball	4. Quartal
Iron & Blood	Acclaim	PS/SA	3D-Prügelspiel	4. Quartal
Jet Moto	SCE	PS	Rennspiel	1997
Joe Blow	Telstar	PS/SA	Jump'n'Run	1997
Jonah Lomu Rugby	Codemasters	PS/SA	Sport: Rugby	1997
Jumping Flash 2	SCE	PS	Jump'n'Run	4. Quartal
Keio Flying Squadron 2	JVC	SA	Jump'n'Run	4. Quartal
King's Field	SCE/ From Software	PS	Adventure	1997
Lost Vikings 2	Interplay	SNES/PS/SA	Puzzle	4. Quartal
Magic the Gathering	Acclaim	PS/SA	Strategie	1997
Manx TT	Sega	SA	3D-Motorrad-rennen	1997



Neben den bekannten Kursen flitzt Ihr bei "Daytona Circuit" auch über neue Strecken.

Sony:

Mit größtenteils bekannten Titeln stimmte Sony sich auf das Vorweihnachtsgeschäft ein. Bis zum Fest will man europaweit über zwei Millionen Konsolen verkauft haben. Die Software ist Euch größtenteils bekannt: Neben den Psygnosis-Hits "Formel 1", "Destruction Derby 2" und "Wipeout 2097", die MAN!AC schon getestet bzw. vorgestellt hat, wurden "Crash Bandicoot" und "Tekken 2" groß präsentiert: In aufwendigen Kulissen konnten die Top-Titel probegespielt werden. Die anderen Neuheiten waren teilweise schon auf der E3 zu bewundern und geben sich weniger spektakulär. "Cool Boarders", ein Namco's "Alpine Racer"-ähnliches Snowboardspiel, testen wir in dieser Ausgabe als Import, und das deutlich aufgebohrte "Twisted Metal 2" zeigt spielerisches Potential. Dem Vorgänger "Extreme Sports" sehr ähnlich sieht "2Xtreme", das erst nächstes Jahr

ele für Playstation & Saturn

Titel	Hersteller	System	Genre:	Termin:
Mass Destruction	NMS/BMG	PS	Action	1997
Mech Warrior 2	Activision	PS/SA	Action/Strategie	1997
Micro Machines Military	Codemasters	MD	Fun-Autorennen	4. Quartal
Micro Machines V3	Codemasters	PS/SA	Fun-Autorennen	4. Quartal
Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel	1997
Monster Trucks	Psygnosis	PS	Rennspiel	1997
Namco Museum Vol. 2	Namco	PS	Oldie-Sammlung	4. Quartal
Namco Museum Vol. 3	Namco	PS	Oldie-Sammlung	4. Quartal
Namco Soccer Prime Goal	Namco	PS	Sport: Fußball	4. Quartal
Namco Tennis Smash Court	Namco	PS	Sport: Tennis	4. Quartal
NBA In the Zone 2	Konami	PS	Sport: Basketball	1997
NBA Jam Extreme	Acclaim	PS/SA	Sport: Basketball	1997
Necrodome	Mindscape	PS	Action	1997
NFL GameDay '97	SCE	PS	Sport: Football	1997
NHL FaceOff '97	SCE	PS	Sport: Eishockey	1997
Outlive Zero	Sunsoft	PS	Action/Rollenspiel	1997
Penny Racers	SCE/Takara	PS	Rennspiel	4. Quartal
Pinball Graffiti	JVC	SA	Flipper	4. Quartal
Pitball	Warner	PS	Action/Sport	4. Quartal
Pitfall	Activision	PS/SA	Jump'n'Run	1997
Pool	NMS/BMG	PS	Sport: Billard	1997
Porsche Challenge	SCEE	PS	Rennspiel	1997
Power Move Pro Wrestling	Activision	PS	Sport: Wrestling	4. Quartal
Pro Golfer	Sunsoft	PS	Sport: Golf	1997
Project Overkill	Konami	PS/SA	Action	4. Quartal
Rapid Racer	SCE	PS	Rennspiel	1997
Risiko	NME/Hasbro	PS	Strategie	1997
Road Rage	Konami	PS	Rennspiel	1997
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	N64	3D-Action	1997
Robotron X	Williams/GT	PS	Action	1997
Rock'n'Roll Racing 2	Interplay	PS	Rennspiel	1997
Rosco McQueen	Arc Developments	PS	unbekannt	1997
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	PS	Sport: Tennis	4. Quartal
Sea Bass Fishing	JVC	SA	Sport: Angeln	4. Quartal
Sonic the Fighters	Sega	SA	3D-Prügelspiel	1997
Soul Edge	Namco	PS	3D-Prügelspiel	1997
Spiral Saga	Software Creations	PS	Adventure	1997
Strange Golf	Mindscape	PS	Sport: Golf	Dezember
Street Racer	Ubi Soft	PS/SA	Fun-Autorennen	4. Quartal
Suikoden	Konami	PS	RPG	4. Quartal
Supersonic Racers	Mindscape	PS	Fun-Rennspiel	4. Quartal
Swagman	Eidos	PS/SA	Action	1997
Tekken 2	Namco	PS	3D-Prügelspiel	4. Quartal
Tempest 2000	Interplay	SA	Shoot'em-Up	4. Quartal
Tempest X	Interplay	PS	Shoot'em-Up	4. Quartal
Trash It	Rage/Warner	PS/SA	Action	1997
Twisted Metal 2	SCE	PS	Renn-/Schießspiel	1997
Victory Boxing '97	JVC	PS	Sport: Boxen	4. Quartal
Virtua Cop 2	Sega	SA	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Virtual Gallop	Sunsoft	PS	Sport: Pferderennen	1997
Virtual On	Sega	SA	Action	4. Quartal
Whizz	Konami	PS/SA	Jump'n'Run	Ende 1997
Wild Nines	Interplay/Shiny	PS/SA	Jump'n'Shoot	1997
Wipeout 2097	Psygnosis	PS	Rennspiel	4. Quartal
Wreckin' Crew	Telstar	PS	Fun-Autorennen	4. Quartal
WWF In your House	Acclaim	PS/SA	Sport: Wrestling	1997

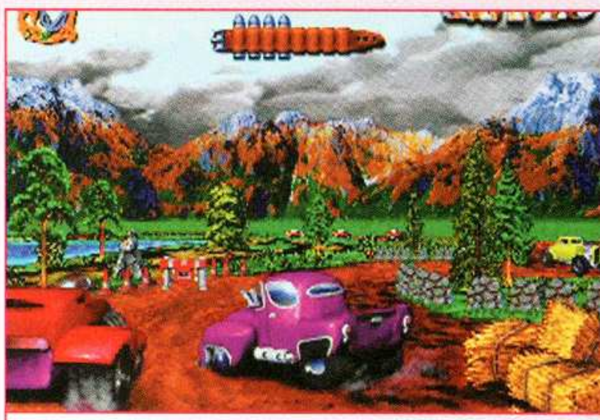
kommt. Auch in "Jet Moto" geht's um Sport: Per Jetski düst Ihr rasend schnell durch die Wellen. Nur geringe Fortschritte macht "Monster Trucks", das wir Euch im Sommer vorgestellt haben. Immerhin werden jetzt schon die ersten Autos von den bulligen Pick-Ups verschrottet. Der Prügel-Kracher "Soul Edge" und das Pistolen-Drama "Time Crisis" (beide von Namco) wurden nur als Automat gezeigt. Die Namco-Titel "Tennis Smash Court" und "Soccer Prime Goal" erscheinen im November. Für 1997 ist die "Porsche Challenge" angekündigt: Per Lizenz-Deal brettert Ihr mit dem Porsche Boxster durch fünf Kurse.



Mit gigantischem Stand warnte Sony davor, die "Power" der Playstation zu unterschätzen.

Sunsoft

Mit einer bunten Produktpalette überraschte Sunsoft: Neben dem "Kart Duel" um Ex-F1-Weltmeister Ayrton Senna ("Seit seinem Tod ist er bei uns super-beliebt" meinte die japanische Pressesprecherin) schafft es eventuell auch die Derby-Simulation "Virtual Gallop" nach Deutschland: Die Mischung aus 3D-Rennen und Statistik bekäme dem PS-überfüllten deutschen Markt gut. Kaum für Europa geeignet dürfte "Outlive Zero" sein, eine Polygon-lastige Mischung aus Action-Spiel und Mech-RPG. Mit ziemlicher Sicherheit erscheint aber Anfang 97 die 3D-Simulation "Pro Golfer" für die Playstation.



Wreckin' Crew: Fun-Gerase mit detaillierter Cartoon-Grafik.



Telstar

Das angenehme "Davis Cup Tennis" soll in Kürze für den Saturn erscheinen - Unterschiede zum Playstation-Original konnten wir nicht ausmachen. Außerdem hat Telstar mit dem mystischen Action-Adventure "Excalibur" sowie dem spaßigen 3D-Autorennen "Wreckin Crew" zwei technisch beeindruckende Exklusiv-Titel für die Playstation im Sortiment. "Excalibur" spielt in ferner Zukunft, in der sich die Menschheit in unterirdische Städte zurückziehen mußte. Via Zeitmaschine will man das sagenumwobene Excalibur-Schwert ergattern, um Frieden und Wohlstand herbeizuzaubern. Magier, Zaubersprüche und Schwertkämpfer sowie das schmucke Echtzeit-3D-Ambiente sollen das Rätsel-durchsetzte Actionspiel von der Konkurrenz abheben. Auch "Wreckin Crew" unterscheidet sich von der üblichen PS-Konkurrenz: Irgendwie erinnert das Fun-Racing an Segas "Power Drift", nur daß die 3D-Grafik heutigen Maßstäben entspricht. Die Hot-Rod-Flitzer werden mit Extras aufgepowert, neben gewöhnlichen Rennpisten fahren wir auch auf Stunt- und Crash-Parcours. Telstars neuer Hüpfheld besucht dagegen beide 32-Bitter: "Joe Blow" ist ein isometrisch dargestelltes Jump'n'Run mit etlichen Puzzle-Elementen. Mit Kaugummi, Spraydose und Baseball-Cap macht sich "Joe Blow" auf, die Kinder aus Fantasy Land von ihren Alpträumen zu befreien. Leider war das Spiel noch nicht in Aktion zu sehen, so daß nur die Fotos erste Eindrücke vermitteln können.



Im Namen des Friedens: Macht Euch auf die Suche nach "Excalibur".



"Joe Blow": Isometrisches Zeitgeist-Jump'n'Run im Fantasy-Land mit Rätsel-Bonus.

Ubi Soft

Während "Rayman 2" noch auf sich warten läßt, feierte Ubi Soft die Fertigstellung von "Street Racer" auf den 32-Bittern (Preview in MAN!AC 10/96). Seitdem legte sich Vivid Image mächtig ins Zeug und bohrte Optionsvielfalt und Grafik deutlich auf. Ein Interview mit Produzent Mev Dinc findet Ihr unten.

"SEGA WAR MÄCHTIG ERSTAUNT"

Interview mit "Vivid Image"-Boss Mev Dinc:

Wieviele Vivid-Mitarbeiter saßen an "Street Racer" und wie lange dauerte die Entwicklung?

Mev: Mein Team besteht aus fünf Leuten. Ich finde es wichtig, die Anzahl der Beteiligten zu begrenzen, um die Übersicht zu behalten. Insgesamt arbeiteten wir 13 Monate am 32-Bit-"Street Racer". Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, aus jeder Plattform das Maximum herauszuholen und nicht einfach den 16-Bit-Titel umzusetzen.

Warum gibt es keine Berg- und Talfahrten im neuen "Street Racer"?

Mev: Wir wollten das Rennelement nicht zu dominant werden lassen. Die Kurse sind nach wie vor kurz und prägnant. Wir haben zwar eine völlig neue Fahr-Engine geschaffen und zwei unterschiedliche Fahreigenschaften implementiert, doch im ständigen Auf und Ab wäre der Kampf-Aspekt verlorengegangen: Gerade das ständige Gerangel der acht Charaktere bildet einen Hauptbestandteil des Spiels. Wir behalten die Idee aber im Gedächtnis für "Street Racer 2".

Gab es technische Probleme bei der Entwicklung, etwa mit dem Acht-Spieler-Modus?

Mev: Ja, aber wir erreichten alle Ziele. Da die 16-Bit-Version mit 60 Frames lief, stellten wir uns die Aufgabe, alle Spielmodi in der 32-Bit-Version ebenfalls mit 60 Frames zu programmieren. Nun, es ist uns gelungen, und darauf sind wir stolz! Fast alle Rennspiele auf den 32-Bittern laufen nur mit 25-30 Frames. Auch andere Probleme, wie der Transparenz-Modus auf dem Saturn, konnten wir lösen. Als wir das Spiel bei Sega vorstellten, waren die mächtig erstaunt, wieviele Transparenzeffekte es in "Street Racer" gibt: Das Wasser spiegelt, Wolkenformationen ziehen vorbei und auch die Streckenobjekte werden transparent aufgebaut.

Wie sieht's mit der Texturverzerrung aus?

Mev: Daß es kaum Verzerrungen gibt, ist das Ergebnis harter Arbeit: Wir stellten alle Objekte aus sehr vielen kleineren Polygonen zusammen als eigentlich notwendig. Einzelne Flächen werden deshalb nicht allzu groß, das minimiert den Verzerrungseffekt. Es war aufwendig, aber es hat sich, wie Ihr seht, gelohnt.

Welche der zwei Versionen war schwieriger zu programmieren? Sehen Sie den Saturn oder die Playstation als bessere Konsole an?

Mev: Viele Leute sagen, der Saturn ist die schwächere Konsole, aber das stimmt nicht. Die Playstation-Version war einfacher zu programmieren, weil das Gerät als Polygon-Maschine konzipiert ist. Auf dem Saturn benutzten wir die umfangreichen 2D-Funktionen, die die Playstation nicht hat, um eine absolut gleichwertige Version zu schaffen. Manche Details, wie das Parallax-Scrolling, sind auf dem Saturn sogar einen Tick besser. Es war insgesamt etwas schwieriger, doch jeder Entwickler sollte sich die Zeit nehmen, die Hardware zu begreifen. Der Punkt ist folgender: Obwohl sich Programmierer seit jeher über mangelhafte Hardware beschweren, wurden schon auf dem Spectrum oder dem C-64 beeindruckende Spiele geschaffen. Man muß einfach an Problemen arbeiten und sie lösen statt herumzujammern.



Schuf 16-Bit-Jahre-Hits wie "First Samurai" und "Street Racer": Mev Dinc

An welchen Projekten arbeiten sie zur Zeit ?

Mev: Wir programmieren gerade letzte Details am PC-"Street Racer" und werden, soviel schon jetzt, eine sehr beeindruckende Version hinkriegen, die den 32-Bit-Versionen gleicht. Für "Street Racer 2" sammeln wir gerade Ideen und entwerfen ein Konzept.

Wie sieht's mit N64-Projekten aus?

Mev: Vielleicht! Im Moment ist Nintendo nicht sehr gut auf "Street Racer" zu sprechen, weil es "Mario Kart" zu ähnlich sieht. Wenn "Mario Kart" erscheint, werden sie hoffentlich den Unterschied zwischen den Produkten sehen.



PLAYSTATION
CRASH BANDICOOT



PLAYSTATION
DIE HARD



PLAYSTATION
TEKKEN II

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken II
DM 30.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Tomb Raider
DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.
http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	99.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy dt	99.90
Andretti Racing dt	89.90
Blam! Machinehead dt	89.90
Broken Sword dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Crash Bandicoot dt	109.90
Cronikles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Actua Golf dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Athlete Kings dt	99.90
Blackfire dt	89.90
Blam! Machinehead	89.90
Bubble Bobble dt	89.90
Bust a Move 2 dt	79.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Exhumed dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES

Schlümpfe - Teil II dt.	139.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

GAME BOY

Game Boy Pocket	129.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·12 1067



PLAYSTATION
WIPEOUT 2097



PLAYSTATION
BEYOND THE BEYOND


SUPER NES
TERRANIGMA

PLAYSTATION

Darkstalkers dt	89.90
Davis Cup Tennis dt	89.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Dragonheart dt	99.90
Ecstatica dt	99.90
Formula 1 dt	109.90
Gun Law-Horned Owl dt	99.90
Iron & Blood dt	89.90
John Madden 97 dt	89.90
Jumping Flash 2 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Notor Toon G.P. dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol 2 dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Offensive dt	99.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Puzzle Bobble dt	69.90
Raging Skies dt	89.90
Raven Project dt	89.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Space Hulk dt	89.90
Swagman dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Time Commando dt	89.90
Toshinden II dt	99.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtual Golf dt	99.90
Williams Arcade Clx dt	69.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN

Eurosoccer 96 dt	99.90
F1-Racing dt	89.90
Ghen War dt	109.90
Gun Griffon dt	99.90
Ironman dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mr. Bones dt	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL -Hockey 97 dt	99.90
Offensive dt	99.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Power Play Hockey dt	89.90
Pro Pinball - The Web dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Sampras Tennis dt	99.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Space Hulk dt	99.90
Story of Thor 2 dt	99.90
Swagman dt	89.90
Three Dirty Dwarves dt	89.90
Tomb Raider dt	109.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Fighter Kids dt	89.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtual Golf dt	99.90
World Series Baseball dt	99.90
World Wide Soccer dt	109.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

"Der Spiegel" 37/1996 über die Einführung des "Nintendo 64": "Nintendo rettete sich mit Hits der Vergangenheit über die Runden. (...) Jetzt will der Konzern es der Konkurrenz noch mal zeigen. Das technisch zweifellos stärkere Gerät soll nun den Aufschwung bringen. Viele Experten zweifeln am Erfolg der Aktion. Die Technik der Konsolen, die nur Spiele abdudeln, wirkt heute schon antiquiert. Der Computer, in vielen mittlerweile Kinder- und Jugendzimmern zu Hause, ist (...) technisch überlegen."

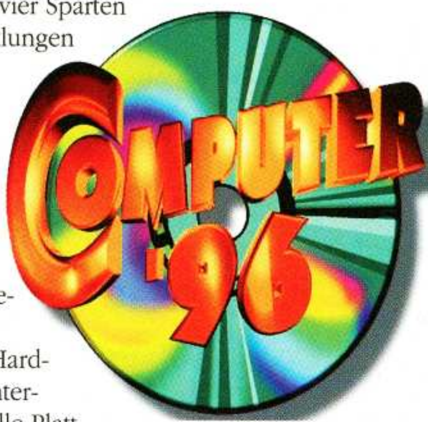
EINSPRUCH

Über die "Experten" läßt sich streiten: Zum einen sind der bisherige Japan-Absatz (etwa eine Million Geräten zehn Wochen nach Markteinführung) und volle Vorbestell-Listen in den USA kaum enttäuschend - welches Stück Elektronik hat sich je besser verkauft? Zum anderen ist die Technik bahnbrechend, wie vielleicht nicht "Der Spiegel", wohl aber der typische Nintendo-Kunde schnell erkennen wird. Sollten 3D-beschleunigte High-End-PCs die Leistung des Nintendo 64 einmal erreichen, wird man ein Vielfaches des Konsolenpreises dafür zahlen müssen.

"Computer '96" in Köln

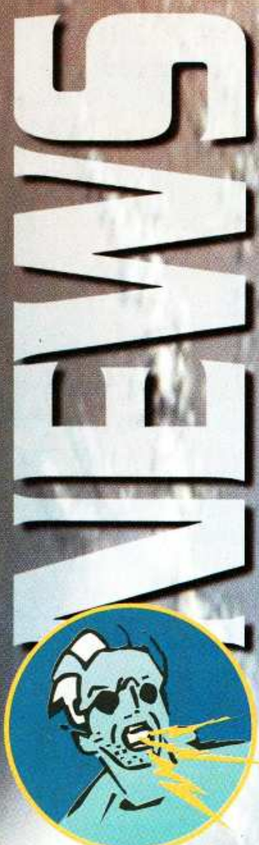
Vom 15. bis 17. November findet auf dem Kölner Messegelände die "Computer '96" statt.

Köln präsentiert die inzwischen größte Consumer-Messe Europas für Computer: Auf der "Computer '96" geben sich über 200 Aussteller die Ehre. Erwartet werden mehr als 70.000 Besucher, die sich in vier Sparten über aktuelle Entwicklungen informieren können. Das Schlagwort "COME" steht dabei für Computer (PC, Mac, Amiga, Acorn-Risc-PC), Online (Informationen für Netz-Provider und Software-Anbieter), Multimedia (Präsentationen von Hard- und Software) und Entertainment (Spiele für alle Plattformen). Informationen zur Messe gibt's im WWW unter "www.icp-verlag.de". Auch Cybermedia wird natürlich, wie in den vorangegangenen Jahren, wieder anwesend sein und Euch MAN!AC sowie die neue Publikation "PC-Xtreme" vorstellen – wir freuen uns auf Euren Besuch an unserem Stand A 17 in der Halle 10.2!





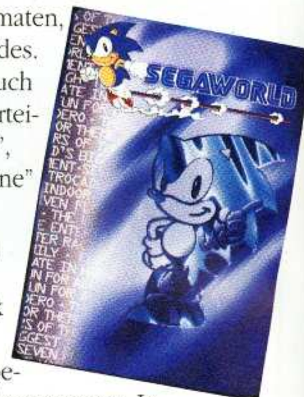
"Und warum krieg' ich kein Frei-Abo?": Der MAN!AC-Stand auf der "Computer '95" war dicht umlagert.

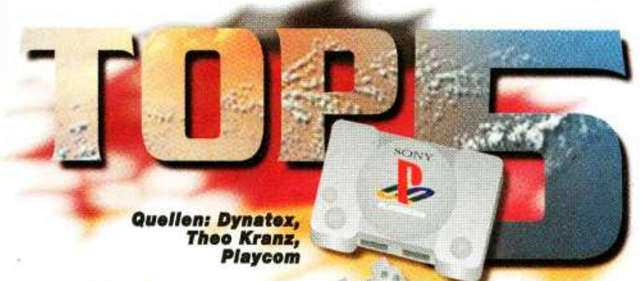


Segaworld in London eröffnet

Am 8. September eröffnete im Londoner Trocadero-Center "Segaworld", der größte Gebäude-Themenpark der Welt.

Klotzen statt kleckern", das war Segas Devise bei Konzept und Design von "Segaworld". Auf sieben thematisch gegliederten Stockwerken unterhalten sich bis zu 3000 Besucher gleichzeitig mit den neuesten Sega-Automaten, Glücksspielgeräten und "interaktiven" Rides. In kleinen Gastro-Ecken verköstigt Ihr Euch mit Cola und Fast-Food. Die Zonen unterteilen sich in "Sports Arena", "The Carnival", "Flight Deck", "Race Track", "Combat Zone" und "Sega Kids", Sega empfiehlt, vier Stunden für den Aufenthalt einzuplanen, um alle Attraktionen gebührend zu genießen. Für umgerechnet knapp 30 Mark Eintritt erwirbt man gleichzeitig die Berechtigung, alle Fahr-Attraktionen unbegrenzt oft zu benutzen, Spielautomaten kosten extra. In den 364 Tage im Jahr geöffneten Freizeit-Komplex wurden über 120 Millionen Mark investiert – Sega hofft, diese Ausgaben als eine der in Zukunft meistbesuchten Londoner Sehenswürdigkeiten schnell zu amortisieren. Während das renommierte "Time"-Magazine unkritisch über die Eröffnung des "Segaworld"-Vergnügungsparks schwärmte (16. September 1996: "Vergessen Sie Achterbahnen und Spukhäuser. Bereiten Sie sich auf die Zukunft nervenaufreibender Unterhaltung ... vor."), besuchte MAN!AC "Segaworld" und gähnte herzhaft: Erfüllt Euch die protzige Endlos-Rolltreppe noch mit freudiger Erwartung, irrt Ihr bald desillusioniert in der planlos konzipierten Mega-Arcade herum. Statt aufregender Nervenkitzel-Rides und innovativ präsentierter Bombast-Spiele zahlt Ihr umgerechnet knapp 30 Mark für mäßig unterhaltsame Effekt-Bahnen und der Berechtigung, an (recht teuren) Standard-Automaten zocken zu dürfen. Beim "Beast in the Darkness"-Ride etwa zuckelt Ihr durch ewiges Dunkel – das Monster selbst glänzt durch optische Abwesenheit.





Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 / - **Formel 1** — **Psygnosis**
Rasant: Pünktlich zum Schumacher-Comeback düst Psygnosis' aufwendiges Lizenz-Gerase an die Spitze.

2 / 1 **Resident Evil** — **Capcom**
Unheimlich: Nach kurzem Aufenthalt an der Spitze schleichen die Capcom-Spezialeinheiten wieder abwärts.

3 / - **Wing Commander 3** — **Electronic Arts**
Aufwendig: Noch immer kämpfen notorische Katzen-Hasser im Weltraum gegen die possierlichen Felltiere.

4 / 2 **Int. Track & Field** — **Konami**
Schweißtreibend: Die Olympiade für den Hausgebrauch hält sich noch zögernd in unseren Top 5.

5 / - **FIFA Soccer '96** — **Electronic Arts**
Altmodisch: Mit althergebrachten Tugenden kicken die Bitmap-Ballkünstler polygonfrei an der MAN!AC-Tabellenspitze mit.

NEWS

Sega Saturn bald im Internet

Schon bald surfen amerikanische Saturn-Besitzer im Internet

Mit dem Saturn-Modem starten Konsolen-Besitzer für wenig Geld ins Internet. Nach dem Japan-Start wird das Set am 30. Oktober auch in den USA veröffentlicht. Das "Saturn Net Link" besteht aus einem 28.800-bps-Modem und einem speziellen Saturn-Browser, dem "Net Link City" der Packard-Bell-Tochter Ark Interface. Der Preis liegt bei 200 US-$ (umgerechnet knapp 300 Mark). Auch in Deutschland ist es bald soweit: Sega steht derzeit in Verhandlungen mit Providern und plant den Deutschland-Release Anfang 1997.

Nintendos "Dream Team"

Anfang September nannte Nintendo USA alle aktuellen N64-Partner. Gleichzeitig zeigt Peripherie-Hersteller Mad Catz erstes Zubehör.

Im leicht modifizierten "Dream Team" befinden sich folgende Nintendo "2nd-Party"-Entwickler: Angel Studios, DMA Design, H2O, Lucas Arts, Paradigm und Software Creations, sowie die Nintendo-Tochter Rare. Als "Third Partys" arbeiten Acclaim, BMG, Electronic Arts, GT Interactive, Gametek, Mindscape, Ocean, Time Warner Interactive, Virgin und Williams an eigenen Titeln.

TOP 10

Quelle: Game Players Magazine

Platz	Vormonat	System	Titel	Hersteller
1	2	PS	Resident Evil	Capcom
2	1	SA	Virtua Fighter 2	Sega
3	-	SA	Nights	Sega
4	-	PS	Tekken	Namco
5	-	SA	Virtua Fighter Kids	Sega
6	9	PS	Int. Track & Field	Konami
7	-	PS	Twisted Metal	Sony
8	7	SA	Panzer Dragoon 2	Sega
9	-	PS	Wipeout	Psygnosis
10	-	SA	Virtua Cop	Sega

Das Nintendo-Joyboard von Mad Catz. In der Mitte erkennt Ihr das analoge Pad.

Auch an der Hardware-Front erhält das N64 Unterstützung: Mit einem Pad und einem Joyboard stellte Zubehör-Spezialist Mad Catz Peripheriegeräte für den 64-Bitter vor. Beide verfügen natürlich auch über analoge Eingabemöglichkeiten. Bilder dazu seht Ihr unten links.

Nintendo 64: Start am 1. März 1997

Jetzt definitiv: Kein deutsches N64 in diesem Jahr.

Am 1. März 1997 wird das Nintendo 64 in Deutschland veröffentlicht. Der Verkaufspreis beträgt 399 Mark, so ein Nintendo-Sprecher. Es ist davon auszugehen, daß das deutsche Gerät im Gegensatz zum amerikanischen Modell über einen RGB-Ausgang verfügt. Grund für den fehlenden Ausgang beim US-Gerät ist laut Nintendo die geringe Verbreitung dieser Verbindungsart in den Staaten. Wollt Ihr also das beste Bild, müßt Ihr einen RGB-Booster einbauen lassen. Doch auch gute Neuigkeiten gibt's: Die amerikanischen und japanischen Module sind technisch kompatibel zueinander. Ihr müßt lediglich Eure amerikanische Konsole umbauen lassen. Dabei wird eine mechanische Sperre im Cartridge-Schacht entfernt, dann schluckt das Gerät japanische Module. Der Umbau wird z.B. von Wolfsoft (02622/83517) zum Preis von 20 Mark vorgenommen.

...Acclaim baut ab: Um den Börsen-notierten Spielehersteller "in die beständige Profitabilität zurückzuführen" wird Acclaim rund 20 Prozent seiner US-Angestellten entlassen; auch die Büros in Europa und Fernost sind laut Acclaim-Präsident Robert Holmes von der Umstrukturierung betroffen. Als besonders sparsam war Acclaim bislang nicht bekannt: Allein die drei Top-Manager des Unternehmens zahlten sich 1995 über 10 Millionen US-Dollar Gehälter und Boni aus.

TOP 5

Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 (/5) **Nights** — Sega
Innovativ: Statt mit ollen Kamellen zu langweilen, schickt Sega neue Konzepte und feine Grafik in's Rennen.

2 (/-) **Alien Trilogy** — Acclaim
Verspätet: Während die Sony-Space-Marines schon auf dem Heimweg sind und selig schlummern, steht Saturn-Soldaten noch einiges bevor.

3 (/-) **Discworld** — Psygnosis
Witzig: Auch MAN!AC träumt von Truhen, die nie voll werden...und Saturn-Besitzer von gelungenen Playstation-Umsetzungen.

4 (/-) **Story of Thor 2** — Sega
Knackig: Der antiquierte Thor beim lustigen Adventure-Deja-vu. Anime-Prinz Leon auf der Suche nach zauberkräftigen Elementargeistern.

5 (/3) **Athlete Kings** — Sega
Schnucklig: Die "Track & Field"-Athleten verlieren den Schönheitswettbewerb gegenüber den hochauflösenden Sega-Sportlern.

Psycho Pad K.O. & Per4mer

Ein Multitalent ist das "Psycho Pad K.O.", ein robustes Joyboard aus dem Hause Act. Gewisse Ähnlichkeit zum bewährten "ASCII"-PS-Stick sind sicher nicht zufällig. Im Gegensatz zum Oldie besitzt der Newcomer auch für die Feuerknöpfe Mikroschalter. Dank des umfangreichen Programmierungssystems könnt Ihr die Buttons auch mit Specials belegen: Bis zu zehn Stick- und Button-Aktionen lassen sich auf einen Knopf programmieren. Außerdem liegen dem massiven Board drei Anschlußkabel bei. Damit benutzt Ihr das "Psycho Pad" mit Saturn, Playstation und Super NES. Beim Mechanik-Test fiel uns der leichtgängige Stick und die hochwertigen Taster auf. Für 119 Mark ist das Produkt uneingeschränkt zu empfehlen, allerdings müßt Ihr Euch bei Knopf-intensiven Spielen erstmal an die neue Belegung gewöhnen.

Ebenfalls neu ist die Playstation-Version des "Per4mer"-Lenkrads, das es seit längerem für das SNES gibt. Im Gegensatz zum Gamester-Lenkrad kommt Ihr hier ohne Pedale aus, der qualitative Eindruck ist eher dürftig. Dafür ist der "Per4mer" mit 119 Mark deutlich günstiger. (Erhältlich bei Dynatex, Tel.: 0231/5575000)

Psycho Pad K.O.: Hervorragend verarbeitetes, programmierbares Allzweck-Joyboard für drei Systeme.

... "Nights"-Manie: Der mit aufwendigem Marketing in den USA eingeführte Sega-Titel "Nights" schlägt Verkaufsrekorde: In den ersten drei Wochen nach der Veröffentlichung am 23. August schlug das mit Analog-Stick erhältliche "Nights" sogar den bisherigen Rekordinhaber am Verkäufen im selben Zeitraum, die Automatenumsetzung "Virtua Fighter 2".

... Konami-Flitzer: Auf der japanischen Jamma-Messe stellte Konami das Rennspiel "GTI Club" vor. Mit Handbremse vollführt Ihr 360 Grad-Drehungen mitten in der Innenstadt.



International Moto-X

Warner für Playstation, ab November im Handel



In Griechenland erwartet Euch eine steinige Piste. Zum Glück ist die Wahrscheinlichkeit eines Platten äußerst gering.

Rennspiele liegen im Trend – doch meist haben es die Entwickler auf vierrädrige Boliden abgesehen, die als Videospielimitat über die Mattscheibe brausen. Motorrad-Rasereien sind selten und meist nicht besonders erquickend. Wir erinnern uns mit Grausen an Segas 32-X-Biker-Action "Motocross" oder an die Jaguar-Untat "Supercross". Jetzt nimmt sich der englische Entwickler Graftgold (lieferten zuletzt die "Bubble Bobble/Rainbow Islands"-Adaptionen für 32-Bit-Konsolen ab) dem Zweirad-Freunden an. Im Auftrag von Warner entsteht eine Off-road-Motorrad-Simulation, die uns auf 30 Rennstrecken quer über vier Kontinente führt. Dabei sind die Hintergrundoptiken den jeweiligen Schauplätzen angepaßt und spiegeln typische Bauwerke oder Landschaften wieder. Die Bikes werden samt Fahrern aus Polygonen zusammengesetzt und sahen in unserer Vorversion recht solide aus. Während des Rennens wechselt Ihr zwischen drei Perspektiven, die Euer Bike jedoch grundsätzlich von hinten zeigen. In der finalen Version könnt Ihr auch zu zweit im Splitscreen-Modus um die Wette fahren.



Tuning macht den Meister: Natürlich dürft Ihr Eure Maschine mit verschiedenen Zutaten aufmöbeln.



Mit dem eingebauten Editor verändert Ihr bestehende Kurse oder erschafft neue Strecken.

Habt Ihr die Trainingsfahrten satt, stellt Ihr Euch im Turnier-Modus den computergesteuerten Mitbewerbern. Im "Competition Editor" bastelt Ihr eigene Wettbewerbsformen, außerdem könnt Ihr im "Track Editor" private Rennpisten aus vorgegebenen Bausteinen zusammensetzen. Die gefräßige Memory Card nimmt Eure Errungenschaften dann bereitwillig auf. *mg*



Die idyllische Winterlandschaft trügt: Schnee, Eis und fiese Konkurrenten machen Eurem Biker das Leben schwer.



Firo & Klawd

BMG für Playstation, ab November im Handel



Am Hafen hat sich der Mob verschanzt: Mit Granaten versuchen die Kerle, sich Firo & Klawd vom Hals zu halten.

Gerade als sich Orang-Utan-Cop Firo den notorischen Falschgeldschmuggler Kater Klawd geschnappt hat, muß er schon mit ihm zusammenarbeiten: Der Mafia-Boss von New Yak hetzt nämlich seine Meute auf die beiden, um sowohl den vorwitzigen Cop als auch den unliebsamen Mitwisser aus dem Weg zu räumen. Die beiden unfreiwilligen pelzigen Freunde schießen sich durch die Stadt, um ihrerseits rechtzeitig die Fälscherwerkstatt hochgehen zu lassen. In acht isometrischen Welten kämpft das Duo gegen die Unholde und hinterläßt dabei eine Spur der Verwüstung: Ihr Weg führt durch Bars und U-Bahn-Stationen, sie suchen sogar Müllhalden und eine Bücherei heim. In den Pseudo-3D-Abschnitten ballert Ihr die bösen Jungs aus dem Weg und sammelt Fahndungsplakate. Je nach geforderter Geschicklichkeit und Munitionsvorrat schaltet Ihr zwischen beiden Helden um. Versteckt sich eine feige Bande hinter dem Zaun, werft Ihr genüßlich eine Granate und eliminiert die Gefahr ohne Risiko. In auflockernden "Operation Wolf"-ähnlichen Ballerspielen brennt Ihr den Gegnern aus der Ego-Perspektive Kugeln in den Pelz: In U-Bahn, Büro und Bibliothek entbrennen heftige Gefechte mit den gegnerischen Kötern. Zwei Spieler schießen sich im Duell oder miteinander durch den Mob. Die gewitzte Story wird Euch in insgesamt 30 Minuten FMV erzählt. Auch während des Spiels halten sich die Helden mit ironischen Bemerkungen nicht zurück. "Firo & Klawd" erscheint in einer komplett deutschen Version. *cb*



Nicht mal vor der stilvoll möblierten Bibliothek schrecken die Gangs zurück: Ein 3D-Abschnitt.



Der New-Yak-Police-Officer Firo und links sein unfreiwilliger Kumpan, der Straßenköter Klawd.



Chaos auf dem Marktplatz: Wo Firo und Klawd auftauchen, haben Gangster nichts mehr zu lachen.



•••Sega dreht auf: Nach "Sega Rally" und "Manx TT" arbeiten ein neugebildetes Sega-Team (bestehend aus EX-AM3-Entwicklern) an "Sega Touring Car Championship". Noch Ende September werden die ersten Automaten ausgeliefert. Ihr wählt zwischen vier Fahrzeugen (Mercedes C-Klasse, Opel Calibra V6, Alfa Romeo V6Ti und Toyota Supra). Vor dem Rennen bestimmt ein Qualifikationslauf die Plazierung. Eine Saturn-Umsetzung ist sicher: "Sega Touring" basiert technisch nicht auf der High-End-Platine "Model 3", sondern auf dem schwächeren "Model 2b".



Bubble Bobble 2

Virgin für Playstation, im Spätherbst im Handel



Gleich nach dem ersten Level wählt Ihr Euer weiteres Vorgehen. Hüpft einfach in die entsprechende Tür!



Wer hätte das gedacht: Die achtziger-Jahre-Helden Bub und Bob, ihres Zeichens in knuddlige Drachen verwandelte Bengels, erfahren das größte Comeback des Jahres: Nach den Blasen-Eskapaden in "Bust a Move 2" und der neu aufgelegten "Bubble Bobble/Rainbow Islands"-Compilation folgt bald "Bubble Bobble 2". Der neueste Streich ist eine grafisch mächtig aufpolierte Neufassung des Hit-Automaten "Bubble Bobble" von 1986. Das Spielprinzip ist mit dem Oldie identisch: Wie gehabt fangt Ihr die Winz-Gegner mit Blasen ein und laßt diese mit Euren Hörnern platzen, um massenweise leckere Obst-Boni einzuheimsen. Schon die frühe Vorversion zeigt deutlich hektischere Action-Elemente als der Vorgänger: Bub schießt schneller und fast alle Blasen beinhalten mächtige Blitze, die horizontal über den Schirm fegen und bekannte, aber auch neuen Bösewichte in Früchte verwandeln. Mit Hilfe von Türen könnt Ihr Euren Weg selbst bestimmen. Auch nachdem Ihr Endgegner besiegt habt, legt Ihr Eure nächste Spielwelt mit dieser Methode fest. Jeder der zahlreichen Levels, der jeweils nur einen Bildschirm groß ist, trägt nun einen Namen: Nach der hüpfintensiven "Narrow Staircase" vergnügt Ihr Euch etwa in der feucht-fröhlichen "Water Line", indem Ihr Wasserblasen pikst und die Bösewichte wegschwemmt. Auch der vom Vorgänger bekannte Zwei-Spieler-Modus ist wieder mit von der Partie: Besonders um die wichtigen Extras und die wertvollen Obstpakete entbrennen heiße Gefechte. *cb*



Nette neue Hintergrund-Grafiken und fiese Gegner: Bub beim Blubbern.



Auch ohne das Schnell-Blas-Icon könnt Ihr jetzt Unmengen transparenter Blasen produzieren.



Spaß im Spielzeugland: Mit steigender Spieldauer hüpft Ihr durch komplexere Konstruktionen.



Black Dawn

Virgin für Playstation, im Herbst im Handel



Der Flugzeugträger liegt unter schwerem Beschuß: Steigt auf und verteidigt US-Eigentum!



Nach dem furiosen Düsenjäger-Debüt "Agile Warrior" versetzt Euch das zweite 3D-Actionspiel der amerikanischen Truppe Black Ops in ein Helikopter-Cockpit. Wie beim ähnlichen "Thunderhawk" sucht Ihr Euch zu Beginn Eure Mission aus: Rund um den Globus gibt's Krisenherde, die Ihr "befrieden" sollt. In Nordamerika feuert Ihr auf militante Crack-Häuser, die Operation "Desert Fury" schickt Euch in den Wüstenkrieg eines gnadenlosen Diktators. Insgesamt müßt Ihr acht Gebiete bereisen und mit Raketen und Maschinenkanonen den Bösewichtern einheizen. Ihr habt die Wahl zwischen drei Perspektiven: In der Cockpit-Ansicht könnt Ihr die Kanzel ein- oder ausblenden, außerdem sorgen eine von-hinten sowie eine entfernte Ansicht für mehr Überblick. Die action-orientierte Kontrolle vereinfacht die Steuerung enorm, das Spieldesign ist kompromißlos: Ihr verfolgt flüchtende Jeeps mit knatternder Bordkanone und pumpt feindliche Helis mit Raketen voll. Getroffene Objekte explodieren effektvoll in einem Trümmerregen. Um Nachschub für den munitions-intensiven Einsatz braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen: "Agile Warrior"-ähnlich schweben Munition und Bomben drehend in der Luft, Ihr schnappt Euch die Extras durch reaktionsschnelles Hineinfliegen. Technisch haben Black Ops einiges dazugelernt: War der Vorgänger noch von Dauerruckeln und grober Grafik gepeinigt, so legt Ihr jetzt mit flüssiger 3D-Engine und weicher Polygon-Einblendung am Horizont los. *cb*



Nachteinsatz: Sprengt Helis und Panzer in der "Desert Fury"-Mission.



In der Stadt schwirren Heerscharen feuerspuckender Hubschrauber um Euch herum.



In einer US-Metropole rettet Ihr entführte Geiseln: Ortet sie und landet, um sie aufzunehmen.



MARO VIDEOSPIELE

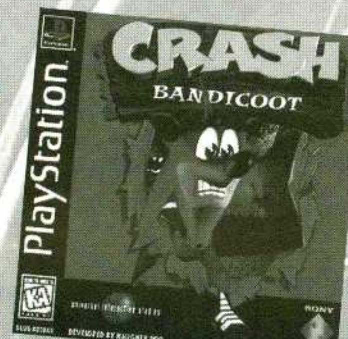
MARO in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



FORMULA 1 109,90



CRASH 109,90



TEKKEN 2 109,90



WIPEOUT 2097 109,90

NEO GEO CD ROM

Double Speed	**DM**	**799,90**
Single Speed (neu)	**DM**	**399,90**
Single Speed (gebraucht)	**DM**	**249,90**
JOYSTICK	**DM**	**129,90**
Clubzeitung 3	**DM**	**10,90**

NEO·GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
METAL SLUG	DM	139,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	99,90
GOW CAIZER	DM	99,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	99,90
ZINNTRICK	DM	99,90
STAKES WINNER	DM	99,90
FUTSAL	DM	139,90
BRIKINGER	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS 94	DM	39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	59,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM	59,90
SAVAGE REIGN	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	59,90
ROBO ARMY	DM	99,90
NINJA COMMANDO	DM	89,90
CROSSED SWORD	DM	59,90
PULSTAR	DM	69,90
ALPHA MISSION II	DM	69,90
NINJA COMBAT	DM	69,90
GHOST PILOTS	DM	69,90
FOOTBALL FRENZY	DM	69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM	299,90
PULSTAR	DM	599,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB	DM	50,—

SONY IMPORT

MEGA MAN X 3 JP.	DM	69,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	69,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
PROBOTECTOR US.	DM	139,90
GUNDAM 2 JP.	DM	69,90
WOLF FANG JP.	DM	69,90
SAMURAI SHODOWN 3 JP.	DM	149,90
BURNING ROAD US.	DM	119,90
CRASH BANDICOOT US	DM	119,90
STREETFIGHTER ALPHA 2 JP.	DM	149,90
TOBAL NO. 1 JP.	DM	149,90

NINTENDO 64 JP

GRUNDGERÄT INCL. MARIO 64	DM	689,90
INCL. RGB-UMBAU	DM	789,90
MEMORY CARD	DM	49,90
PILOT WINGS 64	DM	199,90
SHADOW OF THE EMPIRE 64	DM	229,90
WAVE RACE 64	DM	229,90
SUPER MARIO KART 64	DM	229,90

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90

CYBERIA	DM	89,90
TEKKEN	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
PRIMAL RAGE	DM	69,90
CRITICOM	DM	49,90
SHELLSHOCK	DM	69,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
VIEW POINT	DM	79,90
RISE 2: RESURECTION	DM	69,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	69,90
PARODIUS	DM	59,90
TOTAL ECLIPSE	DM	59,90
FADE TO BLACK	DM	99,90
RETURN FIRE	DM	99,90
OLYMPIC GAMES	DM	89,90
TRACK & FIELD	DM	99,90
AQUANAUT'S HOLIDAY	DM	99,90
NAMCO MUSEUM 1	DM	99,90
BLAZING DRAGONS	DM	99,90
PETE SAMPRAS TENNIS	DM	99,90
IN THE HUNT	DM	99,90
BUBBLE BOBBLE	DM	99,90
IRON MAN XO	DM	99,90
TIME COMMANDO	DM	99,90
ANDRETTI RACING	DM	99,90
STARFIGHTER	DM	89,90

ZUBEHÖR

GAMEBUSTER	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	89,90
RGB-KABEL	DM	39,90

SEGA SATURN dt. DM 449,90

SEGA RALLY	DM	69,90
HANG ON GP' 96	DM	69,90
GALAXY FIGHT	DM	49,90
SHELLSHOCK	DM	69,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	79,90
TRUE PINBALL	DM	79,90
MYSTARIA	DM	79,90
NIGHTS + ANALOG-PAD	DM	149,90
ATHLETE KING	DM	99,90
STORY OF THOR 2	DM	99,90
EXHUMED	DM	99,90
THREE DIRTY DWARVES	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	DM	99,90
FIGHTING VIPERS	DM	99,90
TOMB RAIDER	DM	99,90

SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	59,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	49,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	79,90
GUNDAM JP.	DM	69,90
REVOLUTION X US.	DM	49,90
WORLD HEROES PERFECT JP.	DM	129,90
STREETFIGHTER ALPHA 2 JP.	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT JP.	DM	159,90
IRON & BLOOD US.	DM	119,90

MAGAZINE

PSX MAGAZIN + CD DT. PAL	DM	12,80
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
SATURN MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
GAME FAN	DM	19,90
EDGE	DM	19,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK	DM	39,90
TEKKEN 2 PLAYERS GUIDE	DM	34,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 · Fax 07 11/22 14 25
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

3 Jahre MAN!AC

Wie die Zeit vergeht: Heute vor drei Jahren lag MAN!AC zum ersten Mal an Eurem Kiosk. Ein Rückblick die letzten zwölf durchspielten Monate.



Akihabara ist ein Paradies für Konsolenspieler: Auf Tausenden von Quadratmetern und ungezählten Stockwerken stapeln sich im Hard- und Software-Viertel von Tokio alle Spiele für jedes System. Oben grübelt ein Kunde vor einer Wand mit 500 PC-Engine-Titeln, darunter werden SNKs Megashock-Module zu Preisen von 10 bis 30 Mark angeboten.

Flying Arts' Fernost-Spezialist Marc Küper beim Platinen-Bergsteigen, der Sportart für den extremen Videospieler: Hier versucht sich Marc von „Track & Field" (Fallhöhe: 4 Meter) zu Konamis „Xexex"-Platine hochzuhangeln. Damit erklimmt Marc im japanischen Automaten-Fachgeschäft eine Höhe, die noch kein Europäer vor ihm erreichte.

Dezember 95



Sonnenbebrillte und breitbereifte Kühe rollten Euch auf Seite 1 der Dezember-MAN!AC entgegen. „Coming-Out eines Herdentieres" textete Winnie angesichts der Kuh-Auftritte in diversen Videospielen und „die Wiederkäuer machen Karriere" – wenige Tage beherrschten die Viecher dann tatsächlich europaweit die Presse: Als Rinderwahnsinn stand die Kuh zum Jahreswechsel auf dem Höhepunkt ihrer Berühmtheit. Die Kollegen von der „Power Play" machten sich ihren eigenen Reim drauf und erfanden den „Renderwahnsinn" – eine überraschend originelle Wortschöpfung, die auch wir von Zeit zu Zeit zitierten.

Unsere letzte Rückschau („2 Jahre MAN!AC") endete mit Ingos MAN!AC-Abschied, so daß wir Euch in der 12/95 mit Tobias unseren Neuzugang präsentierten. Auf den fanatischen Internet-Junkie kommen wir an anderer Stelle noch zurück...

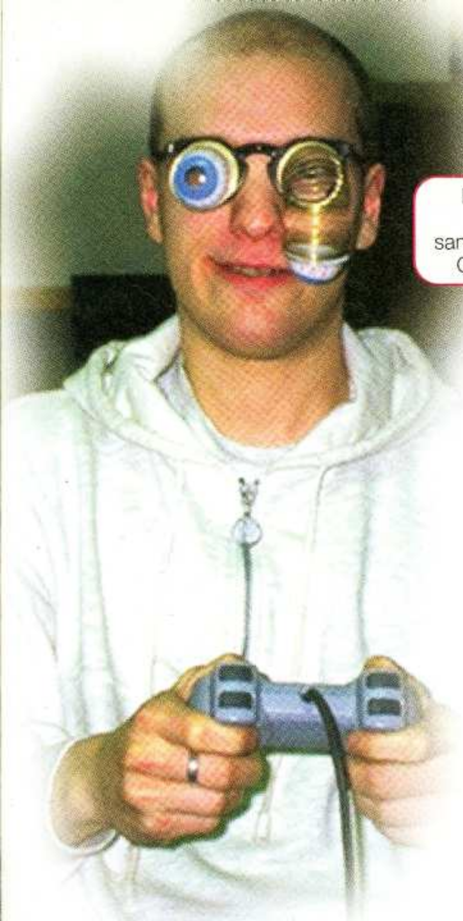
Ein heißes Thema schnell zu erkennen und Euch in Form eines Preview zu servieren, gehört zu den Pflichten jedes MAN!ACs. Doch manchmal sind wir zu schnell: Der „Warhammer 40.000"-Vorstellung folgte bis heute kein fertiges Produkt. Wir hakten bei Mindscape nach und erfuhren, daß das Playstation-Strategiespiel noch 1996 erscheinen soll. Ebenfalls im „2 Jahre MAN!AC"-Artikel entschuldigten wir uns für ein weiteres Spiel, über das wir früher als die Konkurrenz berichteten, das aber im Dezember 95 noch nicht ausgeliefert war: Nach weiteren Verschiebungen soll Neons „Tunnel B1" demnächst – so Distributor Laguna – erscheinen.

Wird "Formel 1" zum erfolgreichsten Psygnosis-Spiel aller Zeiten? Mit Unterstützung von Jochen Mass (links) und TV-Auftritten auf RTL griff das Psygnosis-Deutschland-Team (Clemens, Mitte, Ex-MAN!AC Ingo rechts) dem Spitzenprodukt unter die Arme.

Januar 96



Mit der Einführung der Kleinanzeigen begann für Olli der Streß seines Lebens: Monat für Monat brütet der Techno- und Anime-Fan (selbst ein begeisterter Sammler und Oldie-Käufer) über meterhohen Kleinanzeigen-Stapeln, dechiffriert Krakel-Schriften und fahndet nach Übeltätern, Raubkopien und indizierten Spielen. Um den ehrlichen Sammlern Lust auf den Gebrauchtmarkt zu machen, schrieb Olli in der Januar-MAN!AC einen Artikel über Klassiker und ihre Neuauflagen. Der



Durchblick dank fortschrittlicher Technik: Konsolensammlerstücke & Raritäten testet Olli eigenhändig bzw- äugig.

Trend war gut erkannt, denn wenige Wochen später überboten sich die Spielehersteller mit Museums-Compilations und Classic-Samplern.
Neben Oldies und Exoten erlebte die 1/96 eine Anzeigen-Offensive für die Playstation. „Diese Typen sind höllisch gut" bewarb Namco seine Neujahrstitel etwas schwammig, Software-Mitbewerber Psygnosis wurde deutlicher: Das Liverpooler-Software-Haus, das kurz zuvor mit blutbespritzten Techno-Kids schockte, setzte für „Assault Rigs" und „Destruction Derby" leichtbekleidete Bikini-Mädchen auf die Kundschaft an. Von den Spielen war auf beiden Anzeigen nichts zu sehen, dafür mehr nackte Haut als in allen „Leisure Suit Larry"-Spielen zusammen. Wir sind gespannt, womit uns Psygnosis zum diesjährigen Weihnachtsfest überrascht...

Februar 96



Angesichts der ersten Vorstellung des Nintendo 64 flog MAN!AC zur Shoshinkai-Show nach Japan, wo Big N den Schleier über der Wunderkonsole lüftete. Auch abgesehen von „Mario 64", „Shadow of the Empire" & Co, war Tokio eine Reise wert. Zusammen mit Olaf von BMG (der uns bei der Fernost-Buchung unterstützte) und Marc, dem Japan-erfahrenen Chefeinkäufer von Flying Arts, brach Winnie nach Akihabara auf, dem Paradies für Computer-Freaks und Spieler. In diesem Stadtviertel stapeln sich Module und CDs für alle Systeme in mehrstöckigen Fachgeschäften. Auch ohne Feilschen lassen sich hier tolle Schnäppchen machen. Neue Neo-Geo-Module für 15 Mark, Virtual Boy und PC-Engine GT für unter 100 Mark – wir und die ebenfalls angereiste Factor-5-Crew verwandelten unsere Hotelzimmer innerhalb von Stunden in Konsolen-Lagerhallen. Im Spielerausch wurde die Heimreise zum organisatorischen Problem: Während ein total verwirrter Winnie bereits einen Tag zu früh am Airport eincheckte, verpaßten Olaf und Marc von Flying Arts ihren Flug – trotz Marathon-Sprint & Gepäck-Staffel über das Flughafengelände.

März 96



Roberts „Rollenspiel-Fibel" in der MAN!AC 3 war einer der komplizierteren Artikel der letzten Jahre und nur von Diplom-Abenteurern zu ergründen. Neben seitenlangen Erläuterungen zu Kampfsystem, Grafikperspektive und Ausrüstungs-Management, neben Tabellen und Tortendiagrammen, bot Robert auch einen Ausblick auf die neuesten Werke prominenter Spieldesigner: Mit „Dragonquest 6", „Super Mario RPG" und Squares „Bahamut Lagoon" verabschiedeten wir uns vom goldenen Zeitalter der 16-Bit-Rollenspiele.

April 96



Einen Monat später hatte Robert seine Rollenspiel-Schwerter wieder in die Waffenkammer gestellt, seine geliehenen Spruchbücher an die örtliche Hexergilde zurückgeschickt und ein anderes Thema angepackt. Unter dem Motto „Grauzone Letterbox" motzt der PAL-Fetischist über die Lokalisierungs-Schlampereien deutscher Publisher, vergaß aber nicht auch rühmliche Ausnahmen wie „Sega Rally" und das synchronisierte „Discworld" zu erwähnen. Die restlichen MAN!ACs jetteten derweilen von Messe zu Messe, Tobias wurde gar für eine „Die Hard"-Präsentation nach London berufen. Frisch zurückgekehrt schockte uns der HTML-Profi mit seinem überraschenden Abschied: An redaktioneller Arbeit uninteressiert, wolle er „fulltime" im Internet surfen und deshalb zu Burdas Health Online wechseln.





Auf der Suche nach dem Spieldesign: Während ein Kollege am Telephon den ungeduldigen Auftraggeber Ocean beschwichtigt, modifiziert Neon-Mitbegründer Peter Thierolf den internen Zeitplan von „Tunnel B1". Das ambitionierte Playstation-Projekt wurde vor zwei Jahren erstmals in der MAN!AC vorgestellt und ist seitdem Stammgast auf unseren „Work in Progress"-Seiten.

Winnies Proteste („Burda hat bisher noch jede Multimedia-Aktion versiebt") verhallten ungehört, als Tobias die Redaktion verließ...

Mai 96



...und zwei Tage später wieder brav zurückkehrte. In geheimen Verhandlungen mit Winnie hatte Tobias seine Position klargestellt: Falls er nicht mehr für das Heft, sondern als HTML-Programmierer für M@N!AC



Ein seltener Anblick: Michael Kim bei der Arbeit. Um seine monegassische Hotelrechnung zu begleichen, plante er, seine Reportage von der Grafik-Messe „Imagina" an 23 in- und ausländische Tageszeitungen und Publikumsmagazine zu verkaufen. Im Endeffekt war dann lediglich das Multimedia-Blatt „Hyper!" an KIms Artikel interessiert. Der Report erschien in der Frühjahrsnummer der DMV-Publikation, die damit auch prompt ihr Erscheinen einstellte.

Seine Arcade-Platine "Poojan" spielt Winnie am liebsten auf einem "modifizierten" Redaktions-Monitor – sollte der kaputt gehen, muß es ja die Firma zahlen...

Neue MAN!ACs kehren gut: Das Spielezimmer-Chaos war dem Redaktions-Neuzugang Christian ein Dorn im Auge. Gegen den nervösen Protest der Tohuwabohu-verliebten Kollegen Winnie und Olli nahm sich Christian zwei Tage Zeit,um Kabel zu entwirren, Modulschächte zu säubern und Pizzakartons zu entsorgen. Am Ende (Bild) strahlte der Testraum blitzblank – zumindest bis zur nächsten Multi-Player-Session.

Online tätig wäre, würde er das Spiele-Business dem medizinischen Dienst vorziehen. Wie Internet-Surfer wissen, wurde man sich schnell handelseinig. Eine andere Aktion ging hingegen in die Hose: Den zähnefletschenden Drachen, Symbol für die brandneue „Crying Freeman"-Realverfilmung hatte Winne als Cover-Motiv von seinem alljährlichen Monte-Carlo-Trip mitgebracht. Im Druck verlor das Biest seine plakativen Qualitäten und bescherte uns ein recht diffuses Cover vor matschigen Grautönen – schade. Der „Crying Freeman"-Film selbst läuft übrigens leinwandfüllend nur auf ausgesuchten Festivals, einen Videostart verspricht Warner für den Jahreswechsel.

Blick in eine ungewisse Zukunft: Christian Blendl verstärkt seit Juli unser Team.

Juni 96



Neue Tester braucht das Land: Um den Anforderungen des hektischer werdenden Marktes gerecht zu werden, angelten wir uns mit Christian Blendl einen neuen MAN!AC. Mit jahrzehntelanger Konsolen- und Automatenerfahrung paßt der Diplom-Betriebswirt gut ins Team, nur mit dem weitgefaßten Ordnungsbegriff von MAN!AC konnte sich Christian nicht anfreunden. Das Spielezimmer, Ort turbulenter Szenen und laut MAN!AC-Veteran Robert „unaufräumbar", zitterte zwei Tage unter Christians energischer Reorganisation. Dann erstrahlte der Raum in biedermeierlichem Glanz. Ein Strauß Blumen und einen „Aladdin"-Wandschirm von Disney krönt die blitzblanken Konsolen-Tische. Mit zürnendem Blick wacht Christian seitdem über die guten Sitten im Spielezimmer. Olli und Winnie wagen es kaum, dort noch ein Joypad in die Hand zu nehmen.

Juli 96



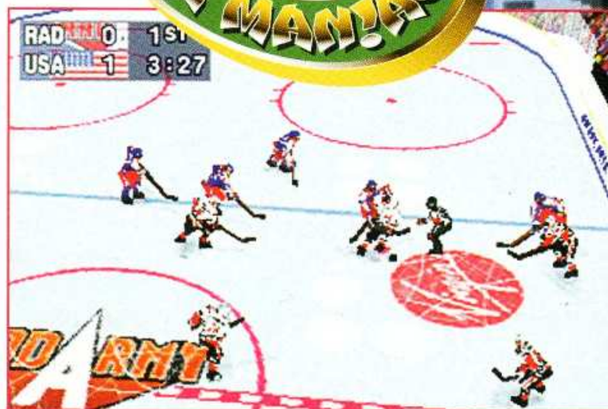
Ein kurz & knackiges Messe-Feature wollten die L.A.-Heimkehrer Martin und Winnie schreiben – heraus kam der längste MAN!AC-Artikel aller Zeiten. Zwei Dutzend prallgefüllte Seiten mit „E3"-News zu Playstation, Saturn und Nintendo 64 entrollten sich vor dem staunenden Leserauge. Beinahe gekippt wäre unsere „32-Bit-Werkstatt", denn Sony war der Report zu Playstation-Umbauten ein Dorn im Auge. Da Leser-Interesse bei MAN!AC vor den Wünschen ängstlicher Industrie-Verteter steht, beschlossen wir nach tagelangen Telefonaten den kritischen Artikel im Heft zu lassen. Ein paar Seiten weiter folgte noch ein brisanter Stoff, „32-Bit-Abgründe" des MAN!AC-Newcomers Christian Blendl. Mit scharfem Blick und harschen Worten geißelte der Pixel-Pedant die technischen und spielerischen Verfehlungen im Playstation- und Saturn-Zeitalter. Der Artikel kam intern, aber auch bei Euch gut an. Erst als Nintendo, der Erzkonkurrent von Sony und Sega, um eine Nachdruckerlaubnis für eigene PR-Zwecke anfragte, wurde uns ein wenig mulmig.





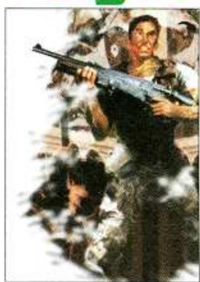


Selbst ist der MAN!AC: Links beendet Christian seine dreitägige Aktion "Kein Sondermüll im Spielezimmer!", oben Andreas bei der Installation der neuen Mitarbeiter-Überwachungsanlage.



Vergessen: Trotz einer Traumwertung von 87% haben wir Virgins „NHL Powerplay Hockey" die „It's a MAN!AC"-Medaille in MAN!AC 9/96 vorenthalten. Keine Absicht, sondern ein Versehen. Hiermit küren wir Virgins Eishockey nachträglich mit unserem Prädikat.

August 96



Der verbissene Geisterjäger auf der MAN!AC 8/96 sorgte unter MAN!ACs für eine hitzige Diskussion. Nur Robert, Christian und Tobias waren sich einig: Das „Resident Evil"-Motiv war für sie das schlechteste Cover der Saison. Zum Glück sahen unsere Leser das ganz anders, wie die erfreuliche Verkaufszahl der August-Ausgabe bewies.
Das lag vielleicht auch daran, daß wir in diesem Heft die ersten Nintendo-64-Titel spielten und mit Traumnoten jenseits der „It´s a MAN!AC"-Grenze kürten. Seinen Ruf als fanatischster Mario-Spieler aller Zeiten mußte Martin damals an Online-Freak Tobias abtreten, der freitags mit Konsole & Modul verschwand und beides Montag mit schwarzumlaufenen Augen wieder ablieferte. Sein nervös hüpfender Schritt ließ Böses ahnen, ein Blick in seinen Spielstand beseitigte alle Zweifel: Mit 120 Mario-Sternen hatte Tobi Nintendos neues Kultmodul an einem Wochenende durchgezockt und dafür sogar auf jeden WWW-Ausflug verzichtet. Jetzt wartet Tobias auf den Mario-Browser von Nintendo...

September 96



„Soviet Strike" war das exklusive Thema, das unsere letzte Ausgabe beherrschte, daneben lockten vor allem die Playstation-Rennspiele, „NASCAR Racing" (ebenfalls exklusiv bei uns), „Destruction Derby 2", „Andretti Racing" und „Burning Road". Die Redaktion verwandelte sich derweilen in ein Schlachtfeld. Über halbinstallierten Netzwerk-PCs, Archiv-Schränken und neuen Konferenz-Möbeln stieg schüchtern der ein oder andere Bewerber, der gerne bei der neuen Cybermedia-Publikation „PC-Xtreme" Karriere machen würde. Am 2. Oktober wird das Zeitschriften-Baby von Martin Gaksch, Heinrich Lenhardt und Winnie Forster erscheinen, davor haben die alten Spielhasen und ihre Neuzugänge alle Hände voll zu tun. Falls Ihr in diesen Tagen bei uns anruft und nur angestrengtes Schnaufen, Bohrgeräusche und mörderisches Scheppern vernehmt, wundert Euch nicht: Ein angewachsenes Team von ausgeklinkten Spielern bei der Arbeit.

Oktober 96



Die internen Umstrukturierungen sind beendet, MAN!AC und die neue "PC-Xtreme" starten mit frischen Kräften auf einen turbulenten Markt. Nur Olli hat mal wieder übertrieben und ist mit dem für ihn typischen Eifer weit übers Ziel hinausgeschossen. Momentan rollt er – eingegipst vom Kopf bis zu den mehrfach gebrochenen Füßen – zwischen PCs und Konsolen hin und her. Sein zweimonatiges Dasein als Invalide hat Vorteile: Nach neuesten Meldungen hat er soeben sein 67stes NES-Modul durchgezockt, seine Freundin hat ihn schon Wochen vor dem Crash verlassen. *wi*

Um "Andretti Racing" für die Playstation vorzustellen, lud Electronic Arts Martin und internationale Kollegen nach Le Mans. Bizarre organisatorische Fehlschläge zeichneten den Trip zum 24-Stunden-Rennen. Nach Verlust aller Tickets, Wiederaufinden und erneutem Verlust bekam Martin schließlich seinen Logenplatz direkt über dem LKW-Wendeareal zugeteilt. Erst nach weiteren Umdisponierungen gelang es dem erzürnten MAN!AC-Chef, auf der Zuschauertribüne Platz zu nehmen und zumindest eine der 24 Stunden zu genießen.



dynatex

Eure Konsolensammlung ist noch nicht komplett? Ihr habt unseren Testbericht zu einem tollen Spiel gelesen, aber der Geldbeutel ist leer? Wer pünktlich zum Deutschland-Start von Nintendos neuer Traum-Hardware mit "Mario 64" durch 3D-Welten turnen will und drei Jahre lang eifrig jede MAN!AC studiert hat, zückt Schreibwerkzeug und Postkarte, um folgende zehn Fragen zur Videospiel-Historie zu beantworten.

2. Preis: wahlweise eine Playstation oder einen Saturn

3. Preis: ein deutsches Super Nintendo mit "Yohi's Island"

4. Preis: ein Videospiel Eurer Wahl

5.- 10. Preis: ein Manga-T-Shirt Eurer Wahl

1. **Welche Top-Titel hat Shigeru Miyamoto neben den "Mario"-Spielen noch designed? (zwei Nennungen)**
2. **Für welches Videospiel-System erschien die erste "Zelda"-Episode?**
3. **Welche 32-Bit-Konsole erschien zuerst auf dem japanischen Markt - Saturn oder Playstation?**
4. **Wie heißt der Top-Programmierer und Gründer von "Shiny Entertainment"?**
5. **Nenne drei Firmen, die für das Nintendo 64 entwickeln.**
6. **Für welches System erschien der Disney-Titel "Quackshot"?**
7. **Durch welche zwei 16-Bit-Spiele düst das Konami-Maskottchen "Sparkster"?**
8. **Welche drei Konsolen unterstützen Phillips' MPEG-Format?**
9. **Wie heißt der Clanführer der Disney-"Gargoyles"?**
10. **Wie heißt Core Designs steinzeitlicher Fred-Feuerstein-Kumpan?**

Jubiläums-Präsent

Rechtzeitig zum Deutschland-Start ein Nintendo 64 gewinnen: Zum dreijährigen MAN!AC-Jubiläum beschenken wir unsere treue Lesergemeinde zusammen mit dem Spiele-Versand Dynatex!

Nur wer alle zehn Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil und hat Aussichten auf einen der Top-Preise.

Wer bei der Verlosung mitmachen möchte, schickt seine Postkarte mit den zehn Antworten an die untenstehende Adresse. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt. Sämtliche Gewinne werden sofort verschickt - der Nintendo-64-Gewinner muß sich noch bis zum offiziellen BRD-Release gedulden. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

Cybermedia Verlags GmbH
Jubiläums-Segen
Wallbergstr. 10

86415 Mering



Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und **eine** Telefonnummer... **089-546 0 300**

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Cou. 3	dt	*129.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Olympic Sum. Games	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Spirou	dt	109.00
Star Trek:Deep Spac.	dt	109.00
Terranigma	dt	119.00
Toy Story	dt	129.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretz. NHLPA	dt	119.00
Worms	dt	104.00

Super NES-Sonderangebote

Beavis and Butt Head	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Hurricanes	dt	46.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mega Man X	uk	69.00
Newman-H. Indy Car	dt	49.00
Pink Panther	dt	49.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	49.00
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Weapon Lord	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	44.99
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	249.00

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintendo 64+Ma.+PW.	jp	899.00

Gameboy

Battle Toshinden	dt	59.00
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Donkey Kong Classic	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Iron Man XO	dt	59.00
Olympic Sum. Games	dt	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Spirou	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Super Mario Land 2	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy Sonderangebote

Adventure Island 1	dt	39.00
Alien 3	dt	34.99
Bomb Jack	dt	39.00
Dragonheart	dt	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Mario & Yoshi	dt	39.00
Max	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
PGA European Golf	dt	39.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
WWF Raw incl Video	dt	34.99
Game Boy Linkkabel	dt	29.00

Mega Drive

Clay Fighter	dt	69.00
Comix Zone	dt	64.99
Cut Throat Island	dt	69.00
Donald Duck Maui M.	dt	69.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lion King	dt	99.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Olympic Sum. Games	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	dt	89.00
Star TrekDeep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Worms	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Earth Worm Jim	dt	59.00
Funny Worl./Bal.Boy	uk	24.99
Havoc	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	39.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Jurassic Park	dt	19.99
Marko's Mag. Footb.	dt	49.00
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	39.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Pete Sampras Tennis	dt	44.99
Phantom 2040	dt	49.00
Pitfall!	dt	44.00
Punisher	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
True Lies	dt	39.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Mega Drive o.Spiel	dt	119.99
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad SV-43	dt	29.00

Mega-CD

Beast 2	dt	69.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt	19.00
Bill Walsh Football	dt	24.00
Bloodshot	dt	29.99
Kids on Site	dt	19.00
NBA Jam	dt	44.00
Powermonger	dt	19.00
Prince of Persia	dt	29.00
Slam City	dt	19.00
Supreme Warrior	uk	19.00
Wolfchild	dt	29.00
Mega CD - Buch	dt	9.95

Sega 32X

Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00

Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Metal Head	dt	29.00
Mother Base	dt	29.00
Space Harrier	dt	29.00
Stellar Assault	dt	44.99
Virtua Fighter	dt	44.99
Virtua Racing Deluxe	dt	44.99

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	189.00
Sega 32X incl. 3 Sp.	dt	129.00

TOP SPIEL DES MONATS



Formel 1 dt 99.00 DM

3-DO

Creature Shock	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
Star Control 2	uk	84.00

3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Fifa Soccer	dt	29.00
Gridders	us	29.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Rebel Assault	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shadow War of Succ.	us	29.00
Shock Wave	dt	29.00
Syndicate (DA)	dt	29.00
Wing Commander 3	dt	29.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Bloodfist	dt	89.00
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Converse Hard Cor. H	dt	99.00
Cyberia	dt	79.99
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00
Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00
F1 (Formel 1)	dt	99.00
F1(Forme.)&Lenkrad	dt	199.00
Fade to Black	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxian 3	dt	89.00
Geom Cube(Blockout)	dt	89.00
Gunship 2000	dt	99.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	* 99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00
Jumping Flash 2	dt	* 99.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	* 94.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Magic Carpet	dt	89.00
Motor Toon 2	jp	149.00
Myst (kp.dt.)	dt	* 89.00
Namco Museum Pi. 2	dt	* 99.00
Namco Museum Pi 1	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NCAA Basketball	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
NHL Face Off	dt	99.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Plades of Rage	dt	99.00
Po'ed	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	99.00
Probotector	dt	99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Raging Skies	dt	99.00
Razor Wing	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Road Rash	dt	89.00
Rock`n Roll Racing 2	dt	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
Shell Shock	dt	84.00
Silverload	dt	94.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soviet Strike	dt	* 89.00
Space Hulk	dt	89.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Street Racer	dt	* 89.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	99.00
The Hive	dt	89.00
Theme Park	dt	84.00
Tilt	dt	* 84.00
Time Commando	dt	89.00
TMHT (Turtles)	dt	99.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total NBA 96	dt	94.00
Track & Field	dt	99.00
Victory Boxing	dt	* 89.00
Vidgrid	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virus	dt	89.00
Whizz	dt	84.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe out 2097	dt	99.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat	dt	64.99
Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	69.00
Lemmings 3D	dt	49.00
Lone Cyborg	dt	59.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Arcade Joystick	dt	89.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Just a Joypad	dt	34.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Per4mer Pedale	dt	34.00
Programm Joyp. Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kab. Sony	dt	29.99
Sony PSX o. Spiel	dt	384.99
Sony PSX & Streetfi.	dt	399.99
Memory Card&Joyp.	dt	84.99

Saturn

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	uk	89.00
Alien Trilogy	dt	84.99
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Athlete Kings	dt	89.00
Battle Monsters	dt	84.99
B.A. Toshind. Remix	dt	84.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Command & Conquer	dt	99.00
Cyberia	dt	84.00
Descent	dt	89.00
Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	dt	84.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Exhumed	dt	94.00
Galactic Attack	dt	84.00
Ghen War	dt	94.00
Gun Griffon	dt	79.99
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Impact Racing	dt	* 89.00
In the Hunt	dt	89.00
Iron Man XO	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	* 89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Mr. Bones	dt	99.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Nights (ohne Pad)	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	* 89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Raven Project	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	dt	89.00
Shell Shock	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Slam 'N Jam	dt	89.00
Soviet Strike	dt	* 89.00
Space Hulk	dt	89.00
Spot 3	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Tilt	dt	* 89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	84.00
True Pinball	dt	84.00
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	*139.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Snooker	dt	94.00
Virtual Tennis	dt	84.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Waterworld	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
World Series Baseb.2	dt	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	94.00
Worms	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	64.00
Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork Knight 2	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
NHL Allstar Hockey	dt	49.00
Panzer Dragoon	dt	49.00
Pebble Beach Golf	dt	49.00
Shinobi X	dt	49.00
Shockwave Assault	dt	59.00
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95
Virtual Hydlide	dt	49.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	79.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Sat.	dt	99.00
Game Buster	dt	89.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad Game Partner	dt	34.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Programm Joyp. Sun	dt	59.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	449.00
Sega Saturn +S.Rally	dt	499.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adaptor	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für ***Österreich***, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für ***Deutschland***, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr





Die Rollenspiel-Party im städtischen Untergrund: Auf dem 2D-Background plätschert Wasser ins Kanalbecken.



Die Kameraschwenks sollen Dramatik ins Gefecht bringen, doch spielerisch sind die Blickwechsel belanglos.



Jedem König seinen geheimen Friedhofstunnel: Die Rollenspielmonarchen haben gemeinsame Vorlieben.

Beyond the Beyond

PS In Japan thronte Sonys Nippon-Rollenspiel lange in den Charts, nach anderthalb Jahren ringt sich die amerikanische Niederlassung endlich zu einer Umsetzung durch. Allerdings hat man nicht mit dem Zahn der Zeit gerechnet: Was in den Playstation-Kindertagen noch ein attraktives Pixel-Freßchen für den ausgehungerten Rollenspiel-Fan war, entpuppt sich nach der Hardware-Pubertät als zurückgebliebener Sproß einer verstaubten Generation.

Neben den obligatorischen 16-Bit-Kopffüßlern wurden gezeichnete Draufsicht und Puppenhaus-Optik aus dem altbewährten Rezept übernommen. Lediglich die Überlandmärsche im Kartenmaßstab wurden um die dritte Dimension erweitert: Euer Party-Sprite tippelt über eine triste 3D-Karte, in Felsformationen und dichten Bitmap-Wäldern hat Mutter Natur hier und da ein Polygon verbaut. Auf der Suche nach seinem verschollenen Ritter-Daddy watschelt Euer Teeny-Held von Stadt zu Stadt – im winzigen 2D-Nest folgen wie gehabt Informations-Plausch, Aufrüstungs-Einkauf und Smalltalk mit dem lokalen Obermotz. Egal ob Familiendrama, Love-Story oder martialische Fehden – inhaltlich hat die "Beyond the Beyond"-Welt alles, was Euer Rollenspielerherz begehrt. Leider haben die Drehbuchautoren vor lauter Plot-Verschachtelung weder an Spannungsaufbau noch an fantasievolle Neuheiten gedacht: Die komplette Welt ist aus typischem Japano-Guß, Hintergrund-Innovationen oder Überraschungen sucht Ihr vergebens. Stattdessen sammelt Eure Gruppe gewissenhaft Story-Hinweise und neuen Kampfgefährten auf – ohne irgendwelche Höhepunkte oder aufregenden Entdeckungen in der schläfrigen Spielwelt zu erleben.

Auch die 32-Bit-Monster haben ihren 16-Bit-Verwandten kaum einen Kniff voraus: Schmierige Blobs, Goblinoiden und Nippon-typische Tentakel-Monstrositäten fallen nach altbekanntem Zufallsprinzip über Eure arglose Truppe her und zeigen erst auf dem Kampfbildschirm ihr warziges Sprite-Gesicht. Um typische Kampfoptionen wie "Angreifen", "Verteidigen" und "Zaubern" neu zu verpacken, haben die Entwickler mit dem 3D-Editor gespielt. Zunächst hat man den quadratischen Polygonkampfplatz vor einer zweidimensionalen Hintergrundoptik aufgehängt, anschließend wurden Gelände-Texturen auf den Polygonunter-



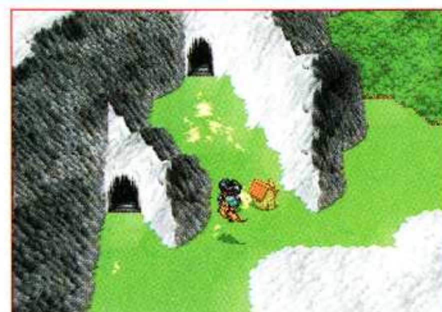
Eure Party zaubert ein Lächeln auf die Lippen der Mosaikdame: Ihr müßt die Bodenplatten ordnen.



Antiquiertes 16-Bit-Gesetz: Zum Speichern muß sich Euer Heldentrupp in die nächste Kirche trollen.



Sämtliche Fenster sind transparent. Im Optionsmenü stellt Ihr Eure eigenen Farbkompositionen zusammen.



Neben den Gefechten die einzige 3D-Einlage: Euer Sprite stiefelt durch einen Polygon-Pass mit Bitmap-Brocken.



Paßt nicht ins Landschaftsbild: Trotz Bohlenuntergrund will sich der Skorpion durchs Erdreich buddeln.



Wer in der riesigen Eiche seichte Verschiebe-Rätsel löst, kraxelt über eine Ranke zum nächsten Baumriesen (rechts).



Dezent koloriert und detailarm: Die wäßrigen Hintergrundoptiken wurden im klassischen Bauklötzchenprinzip gebastelt.

grund gekleistert und die fertige Arena mit Bitmap-Bestien bevölkert. Button-Kombinationen und Echtzeit-Manöver hat sich der Entwickler Camelot bei der "Final Fantasy"-Konkurrenz ausgeliehen, den possierlichen Baby-Drachen Steiner hat man samt Optionshilfe und Gefechts-Unterstützung aus dem "Lunar"-Kosmos eingeflogen.

Das Fazit der Import-Tirade: Sämtliche Spielelemente habt Ihr bereits in den 16-Bit-Vorbildern gesehen – mit schickerer Optik und aufwendiger arrangierten Soundtracks.

Während Hobby-Racer und Action-Fetischisten konsequent mit zeitgerechtem Nachschub versorgt werden, guckt der Rollenspieler noch immer in die Röhre oder läßt den Geldbeutel am Besten stecken: 16-Bit-erfahrene RPG-Haudegen können sich uninspirierte Aufgüsse wie "Beyond the Beyond" sparen, auch Genre-Einsteiger werden von der mageren Präsentation nicht gelockt. Nur für fanatische Anhänger der japanischen RPG-Tradition einen Blick wert. Immerhin ist der Titel solide spielbar und derzeit die einzige RPG-Option. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel:0231/5575000







Kenner haben die rotierenden 360°-Arenen schon in Enix' 16-Bit-"Seventh Saga" gesehen – ohne Ruckeloptik und verpixelte Aufblas-Sprites.

SPIELSPASS 58%

HERSTELLER Sony

SYSTEM Playstation

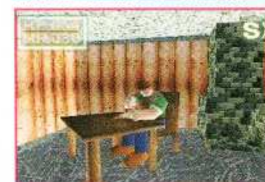
BRD-RELEASE 4. Quartal

Traditionelles Kopffüßler-Abenteuer mit 16-Bit-Optik und mäßig spannendem Design: Solide, aber uninteressant.

AB 16

Hübscher

als die überholte "Beyond the Beyond"-Grafik ist die "King's Field"-Spielwelt. Das 3D-Rollenspiel sahnte trotz damals noch unkonventioneller Shading-Optik und unpersönlichen Polygon-Akteuren auf dem japanischen Markt etliche Auszeichnungen ab. Im vergangenen Jahr präsentierte Sony die US-Version. Japanische Spieler erforschen bereits das dritte Mammut-Dungeon.



Echtzeit-Charaktere und Ego-Perspektive in Sonys "King's Field"-RPG.

Cool Boarders

PS

Schnee im September: Die "Cool Boarders" veranstaltet Ihr ein zünftiges Snowboardrennen auf drei unterschiedlich langen Gletscher-Bahnen. Ihr dürft Euch als stolzer Teilnehmer eines von mehreren Snowboards aussuchen, die sich in ihrer Steuerung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden. Nachdem Ihr festgelegt habt, ob Ihr als Mann oder Frau startet und Euer hippes Outfit übergestreift habt, rauscht Ihr los. Ihr schürt mit haarsträubender Geschwindigkeit durch Bergschneisen und Tunnels, vorbei an Gletschertälern und Baumgruppen. Mit den Richtungstasten lenkt Ihr Euer störrisches Board nur ein wenig ein. Mit einer "Drift"-Taste verbessert Ihr die Kurvenlage dagegen deutlich, büßt aber an Geschwindigkeit ein. Ein neunmalkluger Kommentator plappert mehr oder weniger sinnvolle Kommentare zu Eurer Leistung ins Mikro. Zur Motivation dreht Ihr im Soundmenü die passenden In-Klänge auf: Schräge Gitarren-Riffs und hausbackene Rock-Klänge feuern Euch zu noch dramatischeren Kunststücken an: Mit der Sprungtaste begebt Ihr Euch in die Luft, bei Drehungen und diversen Griffen kassiert Ihr einen ordentlichen Trick-Bonus. Die Idee hinter "Cool Boarders" ist nicht neu (Vorbild war Namcos "Alpine Racer"), und das Spiel wirkt zusammengeschustert: Die Steuerung läßt keine filigranen Snowboard-Manöver zu, und die zahlreichen Grafikfehler (Polygone klappen weg, Blitzer und Verzerrungen treten permanent auf) beleidigen jeden ernsthaften Extremsportler: Nur für einige Runden unterhaltsam. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel:0231/5575000



Wie bei "normalen" Rennspielen müßt Ihr den Checkpoint erreichen, um Bonus-Zeit zu kassieren.



Mit der "Drift"-Funktion lenkt Ihr besser – ein Schneegestöber kündet von scharfen Kurskorrekturen.



Geschafft: Lässig kurvt Ihr die letzten Meter vor dem Ziel herum, um die jubelnden Zuschauer zu beeindrucken.

SPIELSPASS 52%

Cool Boarders

HERSTELLER UEP Systems

SYSTEM Playstation

BRD-RELEASE Anfang 1997

Ehrgeiziges Extremsport-Projekt, das an Streckenarmut, mangelhafter Steuerung und zu vielen Grafikfehlern leidet.

AB 6





Amakusa ist ein mächtiger Zauberer, der sich langsam bewegt, Euch aber mit seinen Tricks verblüfft.

Samurai Shodown 3

PS

Als mir Martin die neuste Perle japanischer Prügelspielkunst reichte, hab' ich doch glatt behauptet, daß ich das "Samurai Shodown 3"-Original nie gespielt hätte und die CD somit unmöglich testen könnte – keine Zeit, Daumen gebrochen, Termin mit Chun-Li. Die Ausreden halfen nix, denn Kollege Robert hat mich verpfiffen! Er war Zeuge meines Neo-Geo-Tests und konnte seine Aussage durch einen Griff zur MAN!AC 2/96 untermauern. Auf eine Neues...

Bei "Samurai Shodown 3" wählt Ihr unter zwölf Prügelgestalten, die sich in einer Fantasy-Welt gegenüberstehen. Jede Figur führt eine Waffe mit sich oder hat das Haustier als Gehilfen rekrutiert: Während Euch Hisame mit seinem Regenschirm malträtiert, schickt Euch Galford seine Tölle an den Hals. Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch für einen Kampfstil: Entweder Ihr tretet dem Gegner mit einer defensiven Einstellung entgegen, oder Ihr versucht alles, um den Kontrahenten im Blitztempo auszuknocken. Eurer Wahl entsprechend verfügt der Kämpfer über andere Special-Moves, von denen jeweils mindestens vier zur Verfügung stehen. Dank der "POW"-Energieleiste könnt Ihr außerdem vernichtende Kombos ausführen.

Bei einer "Samurai Shodown"-Fortsetzung kann man eigentlich nix verkehrt machen. Die spielerischen Qualitäten des Fantasy-Beat'em-Ups haben sich in langen Jahren bewiesen und blieben weitgehend erhalten. Was Grafik und Musik betrifft, haben die Designer aber ziemlichen Mist gebaut. Die Hintergründe sind durchweg langweilig und trostlos koloriert. Das Spieltempo ist zu langsam (eine Turbo-Option hätte gut getan), die Steuerung wirkt etwas träge. Größter Fauxpas: Der sympathische Schlitzer und heimliche "Samurai"-Hauptdarsteller Gen-An darf die dritte Wiedergeburt der Prügel-Serie im Gegensatz zu einigen seiner Kollegen nicht erleben. Fazit: Keine Konkurrenz für "Street Fighter Zero 2". *ak*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/5575000



Ihr prügelt nicht nur vor gespenstischen Nebelwänden – auch eine verträumte Winterlandschaft ist dabei.



Nakoruru und Hanzo sind zwei der Spielfiguren, die Ihr aus früheren "Samurai Shodown"-Folgen kennt.

SPASS 79%

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht bekannt

Lieblose Fortsetzung des Neo-Geo-Klassikers. Grafisch enttäuschend aber spielerisch nach wie vor fesselnd.

AB 16



Bösewichte zum Anwählen: Habt Ihr "T2 Plus" durchgespielt, stehen Euch Uranus, Sho & Co. zur Verfügung.



Plus persönliche Hi-Score: Die fünf flinkesten Schläger werden für jeden Charakter auf der Memory Card verewigt.

Toshinden 2 Plus

PS

Im Zuge inflationär erscheinender 3D-Schläger lockt die "Toshinden 2"-Crew mit einem Bonus-Turnier neue Kunden in die Arena: "Toshinden 2 Plus" erscheint nicht nur als günstige Neuauflage (Japan-Preis: 2800 Yen), sondern hält für treue Sympathisanten auch neue Features bereit. Takara richtete jedem Charakter eine schmucke "Hall of Fame" ein, in die nur die flottesten Krieger Einzug halten: Wer am schnellsten den Abspann zu Gesicht bekommt, verewigt seine Initialen samt Bestzeit auf der Memory Card. Um die vier hinterhältigen Endgegner Uranus, Master, Sho und Vermilion anzuwählen, müßt Ihr sie wie im Vorgänger besiegen. Dafür gibt das Handbuch Aufschluß über Persönlichkeit und Specials der finsteren Charaktere – die Rumprobiererei hat ein Ende. Ansonsten erwartet Euch ein spielerisch wie grafisch identisches "Toshinden 2": Neueinsteiger nützen Preisvorteil und Memory-Card-Unterstützung, eingefleischte Fans sparen Ihr Geld für kommende Prügel-Highlights. *oe*

Dynatex, Tel. 0231/5575000

SPIELSPASS 84%

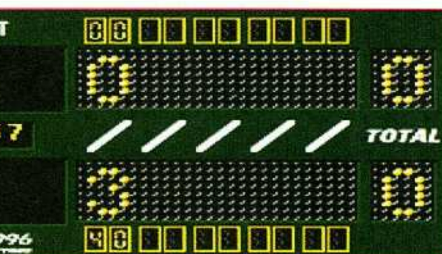
HERSTELLER: TAKARA
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

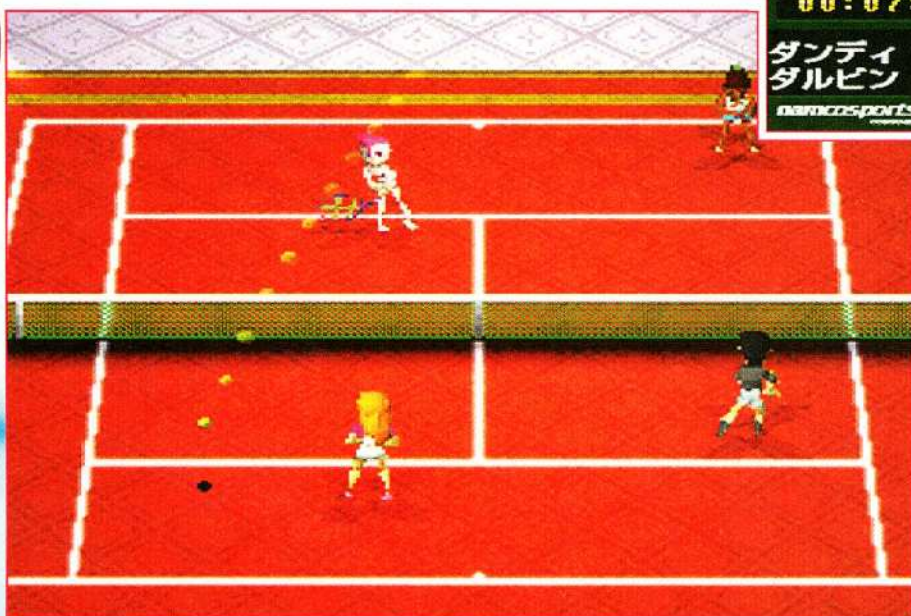
Leichtfüßiges 3D-Beat'em-Up in echten 360°-Arenen mit speicherbarem Hi-Score-Plus und anwählbaren Endgegnern.

AB 16

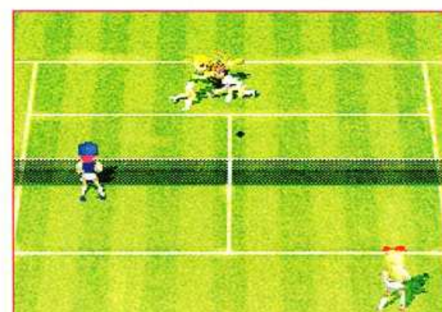


SONY DIMENSION





Der zischende Super-Smash gelingt nur Profis: Versucht der Gegner mit einem Loop das Tempo zu drosseln, kontert Ihr mit einem harten Schlag.



Der gehört mir!
Ist der Ball zu weit entfernt, hechtet Euer Mini-Boris automatisch los.

Smash Court Tennis

PS Während die europäischen Tennis-Fans auf sachlich-kahlen Polygonplätzen zum Aufschlag ansetzen, spurten japanische Spieler seit Konsolengenerationen durch die ausgefallenen Cartoon-Arenen von Namcos "Court Tennis". Auch Playstation-Sportler haben nun die Gelegenheit, am Strand von Tahiti und im Thronsaal des deutschen Adels die Gegner auszuspielen.

Allein oder mit bis zu drei Kumpels (dann braucht Ihr natürlich einen Vier-Spieler-Adapter) betretet Ihr den Tennis-Club, um Euch bis an die Weltspitze der Namco-Asse emporzuspielen. Nachdem Ihr Euch einen von 24 putzigen Spielern ausgesucht habt, schlendert Ihr auf den Tennisplatz: In einem Freundschaftsspiel trainiert Ihr Eure Fähigkeiten, ehrgeizige Profis fordern hingegen Namco-Stars aus aller Welt heraus und beweisen sich auf der Weltrangliste. Diese wird per Memory Card gespeichert.

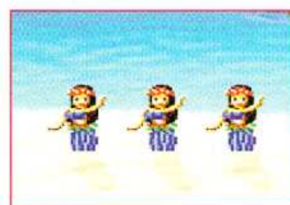
Die Steuerung ist simpel und pixelpräzise: Per Steuerkreuz dirigiert Ihr Euren Spieler über den Platz, mit den Feuertasten führt Ihr einfache Konter, harte Paraden, hohe Loops und kraftvolle Superschläge aus. Dabei kommt der (nicht immer einschätzbaren) Ballflughöhe eine wichtige Rolle zu: Einen gerade fliegenden Ball schlagt Ihr mit Leichtigkeit zurück, während Euch ein flacher Ball oft unter dem Schläger hindurchhuscht oder nur gestriffen wird. Das macht das Spiel zwar realistischer als den Kollegen "Sampras Extreme Tennis", im Match mit Computergegnern aber auch wesentlich unfairer: Da Ihr den Schwierigkeitsgrad nicht verändern könnt, parieren die Gegner ohne Probleme jeden Ball, während Ihr Punkte durch falsche Einschätzung (anhand des winzigen Schattens) und langsame Reaktion verliert. Nur wer den Gegner perfekt ausspielt, erhält einen Punkt – kein Problem, wäre der Ball nur leichter zu treffen. Was gegen den perfekt konternden Computer frustriert, macht mit Freunden jedoch doppelt Spaß: Anfänger nützen die Profi-Eigenschaften der Computerspieler im Doppel auf weichem Teppichboden, erfahrene Tennisfans machen den Sieg unter vier Augen auf dem flotten Steinplatz aus. Mit ebenbürtiger Reaktionszeit ausgestattet, entwickeln sich spannende wie verbissene Ballwechsel; der gewonnene Satz durch Knockout mit dem Ball ist die verdiente Schmach für den Gegner.

Grafikgags jenseits des Spielfelds heben die Stimmung: Mit Eurem Ball schießt Ihr in Thronsaal dem König die Krone vom Haupt, läutet im Tempel den Gong oder ärgert einen schlummernden Bären im Wald. Die fröhlichen Digi-Schiedsrichter (und -innen) sorgen für beschwingtes Tennisambiente, tropische Hula-hula-Melodien und anspruchsvolle Violinenstücke unterstreichen die ausgefallenen Austragungsorte. Fazit: Allein wird "Smash Court Tennis" zum Frustspiel, im grandiosen Multiplayer-Modus ist das Gag-Tennis auf den 32-Bittern ungeschlagen. *oe*

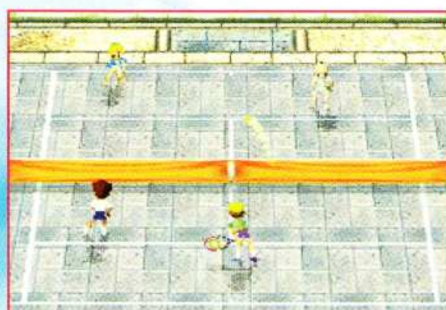
Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/5575000







Ausgelassene Stimmung am Spielfeldrand: Während der Angler und die Tahiti-Mädels nicht auf Beschuß reagieren, schlägt der Bär bei einem Treffer wütend um sich.



In Thailand hechtet Ihr im Hof eines Tempels über die Steinplatten: Auf hartem Untergrund wird das Spiel sehr schnell.



Schadenfreudiges Publikum:
Auf dem Turnierplatz werdet Ihr für jeden Doppelfehler lauthals ausgelacht.





PLANET SATURN



Der unvorsichtige Heerführer tappt ins Fettnäpfchen: Nach dem Bombenkontakt sieht er rot.



Allzeit reitbereit: Auch mit einem fremden Gaul läßt sich's trefflich kämpfen, doch nach einem Treffer nimmt er schnell Reißaus.

Dynasty Wars 2

Des Kaiser's Reich steht in Flammen: Von allen Seiten fallen plündernde Horden in die friedvollen Provinzen des chinesischen Herrschers ein. Zum Glück beweisen fünf waghalsige Draufgänger der feigen kaiserlichen Armee, wie man den Invasoren Manieren beibringt: Mit Schlägen, Tritten, Würfen und dem richtigen Einsatz von Krummsäbel und Langbogen hagelt's blaue Flecken für die bösen Jungs. Für die in den horizontal scrollenden Levels herumgammelnden Halunken strengt Ihr nicht mal Eure Füße an: Bei jeder Gelegenheit schnappt Ihr Euch ein Roß und attackiert die wilden Horden vom Sattel aus. Wie schon die Playstation-Fassung (Test in MAN!AC 6/96) überzeugt auch die Saturn-Version als akkurate Umsetzung des Capcom-Prügel-Automaten, Fans pausenloser Keilereien greifen bedenkenlos zu. *cb*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

SPIELSPASS 70%

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Traditionell horizontal scrollendes Capcom-Geprügele im alten China, technisch überzeugend umgesetzt.

AB 16



Aufi geht's: Die Steigungen bescheren Euch eine bessere Übersicht über den herannahenden Verkehr.

Out Run

Weiter geht's mit Segas "Ages"-Serie: Diesmal ist mit "Out Run" ein Rennspiel von 1986 dran. In sommerlichem Strand-Ambiente startet Ihr zum halsbrecherischen Sonntagsausflug durch 15 verschiedene Kurse. Im roten Ferrari-Cabrio stets an Eurer Seite: Die berühmte Nörgel-Blondine, die Euch bei spektakulären Überschlägen die Leviten liest. Fahrtechnisch müßt Ihr keine Genies sein: Zwei Gänge, Gas und Bremse reichen für die Bewältigung der Küsten-Tour. Aufpassen solltet Ihr auf die zahlreichen Kriecher: Neben lahmen Porsches und getunte Käfern blockieren LKWs den Weg. Erreicht Ihr alle Checkpoints in vorgegebener Zeit, werdet Ihr vor besetzter Tribüne von einer Schönheit mit Pokal und Bussi verwöhnt.
Die Umsetzung leidet unter kleinen Grafikfehlern, ist ansonsten aber akkurat, bietet Musik-Remixes und unterstützt das Sega-Lenkrad. *cb*

Dynatex, 0231/5575000

SPIELSPASS 66%

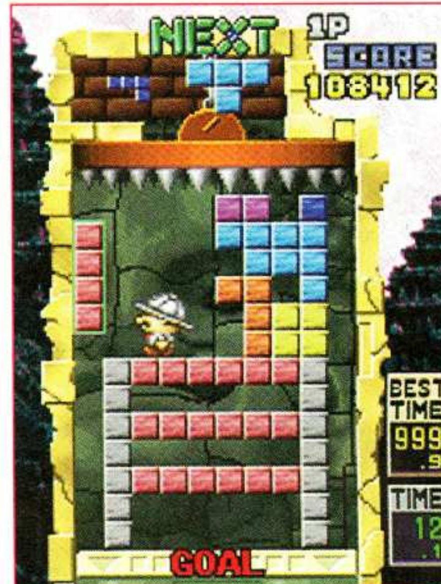
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: Ende 1996

Fast perfekte Umsetzung des zehn Jahre alten Fahrpioniers. Fans warten auf den PAL-Release im Klassiker-Dreierpack.

AB 6



Eine der schönsten "Out Run"-Szenarien: Ihr schürt durch monumentale Felskonstruktionen.



Die Zeit tickt: Erreicht Euer Höhlenforscher nicht rechtzeitig den Ausgang (am Boden), wird er zerquetscht.

Tetris Plus

Tetris gehört zur Grundausstattung jeder Videospielsammlung, dachte sich Jaleco und spendierte 32 Bit-Einsteigern die brandneue Tetris-Variante "Tetris Plus". Neben den bekannten Tetris-Modi für ein oder zwei Spieler (genial!) beherbergt die neue Version auch einen Puzzle-Modus: Auf dem Spielfeld befinden sich vorgegebene Plattformen, auf denen ein putziger Höhlenforscher herumstolziert. Mit Euren herunterfallenden Steinen versucht Ihr, dem Wicht den Boden unter den Füßen zu nehmen, so daß er in der untersten Etage zum Ausgang marschieren kann. Für Zeitdruck sorgt die mit spitzen Zacken gespickte Decke, die langsam auf den Helden niedersinkt, bis sie ihn schließlich zerquetscht. Wer die vorgegebenen Levels satt hat, stellt sich mit dem eingebauten Leveleditor vor neue Herausforderungen. In technisch und spielerisch einwandfreier Tradition präsentiert sich die neuste Tetris-Variante mit detailverliebter Grafik und fröhlichen Ulk-Melodien. *oe*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER: Jaleco
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Spielerisch einwandfreie Tetris-Version mit detailverliebter Grafik, witzigem Puzzle-Modus und Level-Editor.

AB 6

FORMULA 1

Teil 2

PLAYERS GUIDE



FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PSYGNOSIS

PLAYERS GUIDE

Formel -

Nachdem wir Euch in der letzten MANIAC mit den Grundzügen der "Formel 1"-Fahrtechnik bekannt gemacht haben, zeigen wir Euch diesmal einige ausgewählte Strecken in der Übersicht: Am besten legt Ihr

Spa-Francorchaps

Großer Preis von Belgien
Länge: 6,974 km
Sieger 1994: Damon Hill
Schnellste Runde: 1,51.095 min



Vor der fiesen Haarnadelkurve müßt Ihr in der Shell-Muschel-Kombination herunterschalten.

Montreal

Großer Preis von Kanada
Länge: 4,430 km
Sieger 1994: M. Schumacher
Schnellste Runde: 1,21.500 min



Das letzte Drittel in Montreal hat's in sich: Erst eine scharfe Rechtskurve...



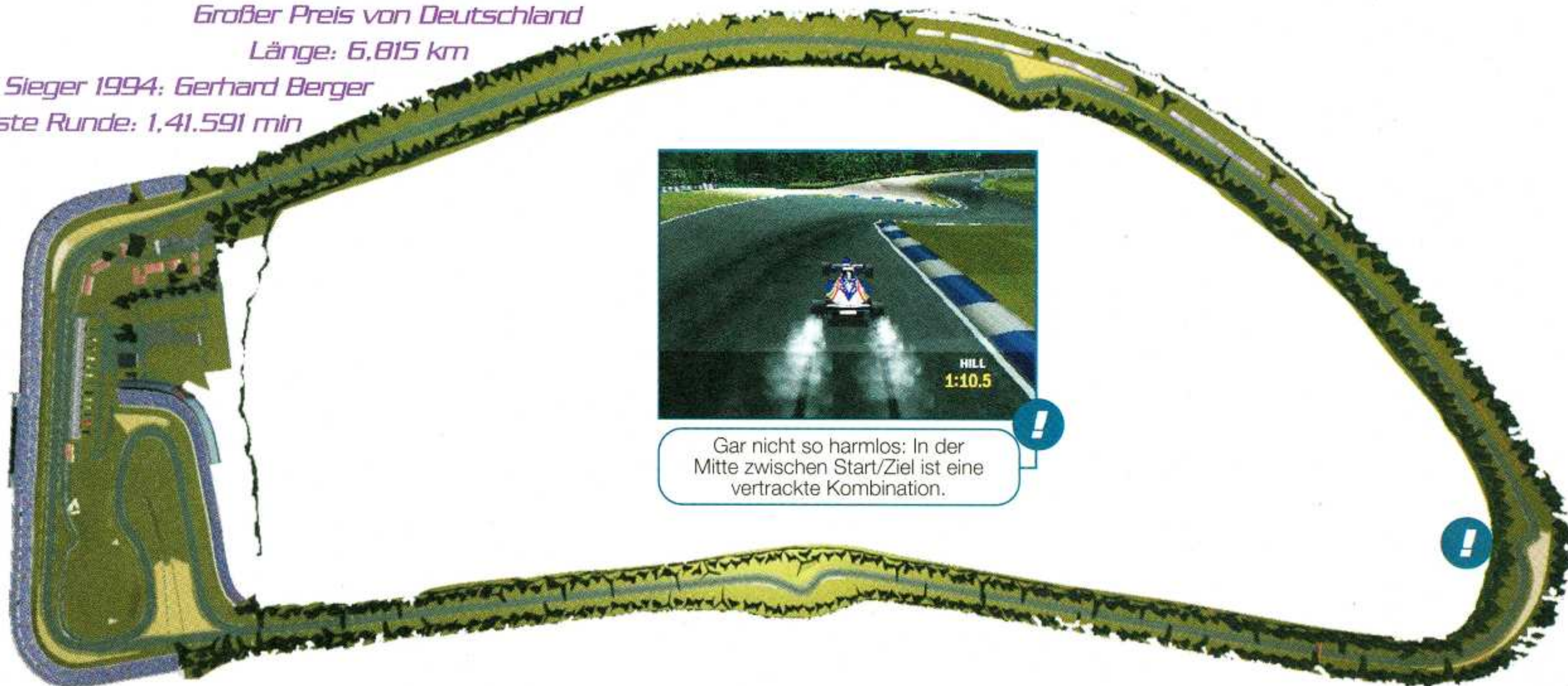


Finale

das Heft neben die Konsole und prüft beim Testfahren Eure Position auf der Übersicht: So erhaltet Ihr einen Eindruck, welche gefährlichen Stellen wo auftauchen. MAN!AC wünscht Euch viel Spaß!

Hockenheim

Großer Preis von Deutschland
Länge: 6,815 km
Sieger 1994: Gerhard Berger
Schnellste Runde: 1,41.591 min





Gar nicht so harmlos: In der Mitte zwischen Start/Ziel ist eine vertrackte Kombination.

Nürburgring

Großer Preis von Europa
Länge: 4,542 km
Sieger 1994: Michael Schumacher
Schnellste Runde: 1,21.180 min



Die enge 180°-Kurve solltet Ihr nicht unterschätzen: Frühzeitig herunterschalten und in der zweiten hälfte beschleunigen!



2 ... dann müßt Ihr nach dieser Schikane auf die Start/Ziel-Gerade beschleunigen

PLAYERS GUIDE

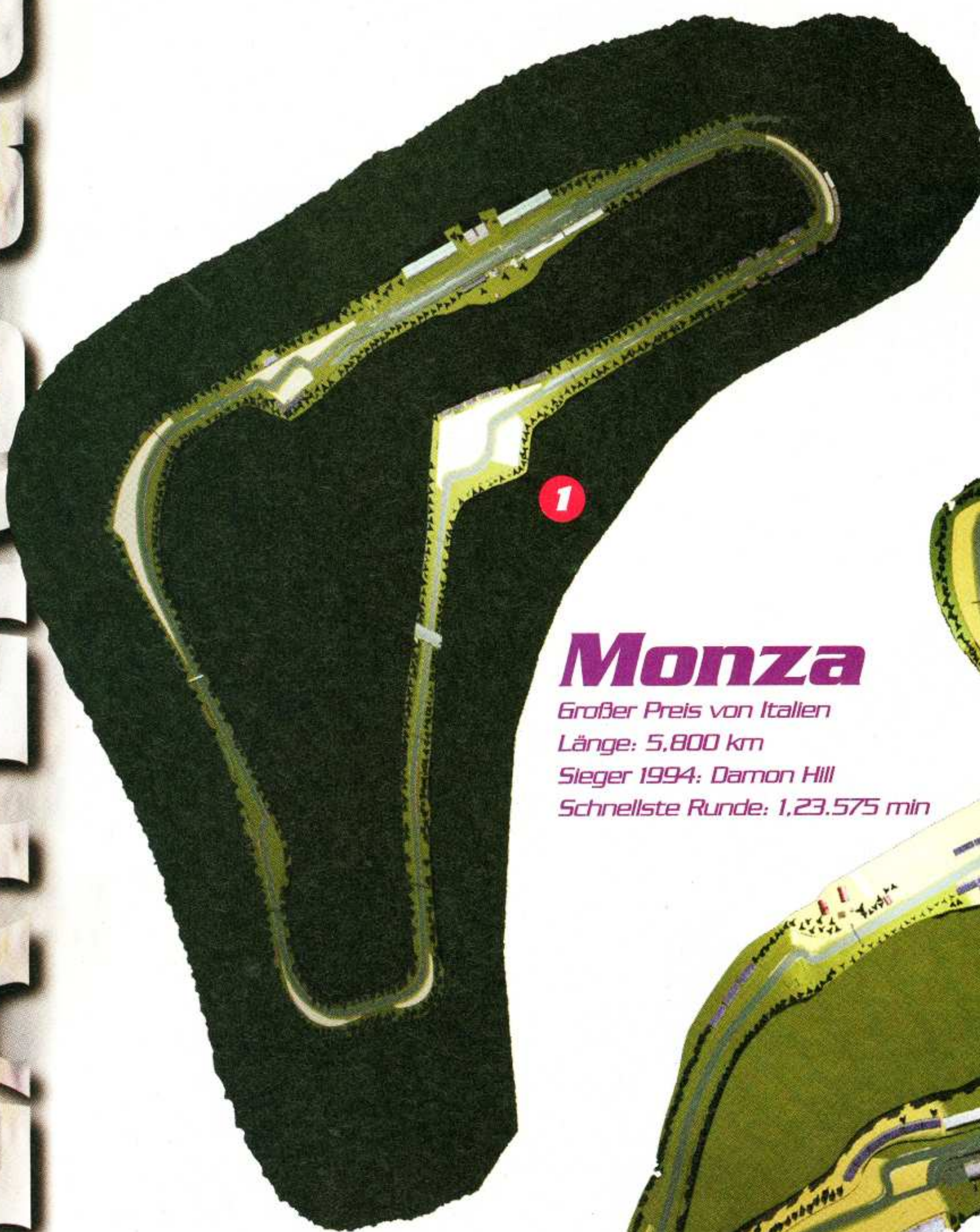


Catalunya

Großer Preis von Spanien. Länge: 4,727 km. Sieger 1994: Damon Hill. Schnellste Runde: 1,22.837 min



Kurz nach dem Start mündet die Gerade in diese Kombination ein.



Monza

Großer Preis von Italien

Länge: 5,800 km

Sieger 1994: Damon Hill

Schnellste Runde: 1,23.575 min







So nicht: Diese Links/Rechts-Schikane fahrt Ihr natürlich von außen an.

Imola

Großer Preis von San Marino

Länge: 4,895 km

Sieger 1994: Michael Schumacher

Schnellste Runde: 1,24.335 min



PLANET SATURN



Sokaku beschwört den brüllenden Ninjadämon: Habt Ihr genug Schlagenergie gesammelt, setzt Ihr zum gefürchteten Powermove an.



Nehmt Euch vor Hon Fus Nunchaku in Acht: Hon nützt den Bildschirmrand für flinke Sprungattacken.



Wer den Feind in der örtlichen Kloake ertränken oder im Scheinwerfergerüst brutzeln will, schleudert ihn per Special-Move durch die Barrikaden am Arenarand.

Fatal Fury Real Bout

Prügelstimmung in Fatal-Fury-City: In der Automatenumsetzung von "Fatal Fury 4" will es Berufsschurke Geese Howard nocheinmal wissen und fordert die gesamte Fatal-Fury-Sippe zum Kampf. Unter den 16 anwählbaren Schlägerkumpanen findet Ihr die "FF3"-Wüstlinge Jin Chon Rei und Jin Chon Shu, selbst Billy Kane wirbelt nach einer Pause wieder seinen Bostab. Auch Punker Duck King aus der ersten "Fatal Fury"-Episode rupft Euch mit seinem Entenstil die Federn. Ein neues Gesicht tritt zum Turnier unter dem Motto "Geese Howard must go!" an: Kung-Fu-Spezialist Kim Kap Hwan überzeugt mit ausgefallenen Kick-Kombinationen und läßt sich von seinen zwei kleinen Brüdern anfeuern.

Bevor Ihr Geese aus der Stadt jagen dürft, habt Ihr Euch gegen diese üppige Fatal-Fury-Sippe zu behaupten. Drei Mann kontrollieren jedes Stadtviertel: In düsteren U-Bahnschächten, bunten Parkanlagen und beleuchteten Showkulisse rückt Ihr Terry Bogard & Co. mit Hieben, Tritten und Special-Moves auf den Leib. Wie gewohnt weicht Ihr bei Gegenattacken in Vorder- und Hintergrund aus und kehrt mit wuchtigen Backpfeifen in die Kampfebene zurück. Neu ist der Kombo-ähnliche Prügelrausch, in den ein Kämpfer nach mehreren Treffern verfällt: Euer Dreschflegel teilt eine prasselnde Schlagserie aus, die Ihr mit einer neuartigen Combo-Fatality elegant abrundet. Wer obendrein ausreichend spirituelle Energie gesammelt hat, veredelt den Kombo stattdessen sogar mit einem bildschirmerschütternden Power-Fatality. Natürlich habt Ihr die Gelegenheit, per "Reversal" die Schlagserie zu brechen. Versohlen Euch die Gegner jedoch den Hintern, greift Ihr zu radikalen Mitteln: Per Special-Move durchbrecht Ihr die Barrikaden am rechten oder linken Arenarand und schleudert den Feind ins Abseits. Dort muß der Unglückliche in einer dunklen Brühe jämmerlich ertrinken, Stromstöße erleiden oder gar fürchten, von der kommenden U-Bahn überrollt zu werden. Hat der Gegner Eure Absicht durchschaut und flüchtet in die Mitte der Arena, bleibt Euch immer noch die praktische Speicherfunktion, mit der Ihr noch vor dem finalen Duell speichern könnt.

Im Vergleich zum Vorgänger (MAN!AC 9/96) läßt "Fatal Fury Real Bout" ordentlich die Muskeln spielen: Reichlich Manpower, sowie die neuartigen Kombo- und Special-Moves garantieren Langzeitmotivation, die witzig animierten Würfe ins Abseits können die Niederlage noch im letzten Augenblick vereiteln – Spannung bis zur letzten Sekunde. Trotz beiliegendem RAM-Modul wirken einige Animationen und Hintergründe etwas plump, Prügelfans erfreuen sich jedoch an der vortrefflichen Steuerung, dem fairen Gegnerverhalten und dem flotten Spielablauf. Die Special-Moves gehen locker von der Hand, zumal sich die Kombinationen meist auf bekannte Steuerkreuzdrehungen beschränken. Die Flucht in Vorder- und Hintergrund verleiht der 2-D-Schlacht zusätzlich an Taktik: Seid Ihr nicht wachsam, fällt Euch der Feind in den Rücken. Die krachenden Digi-Kampfgeräusche passen hervorragend zum flotten Schlagabtausch, einige Musikstücke wirken jedoch nicht so mitreißend und dienen als schlichte Untermalung im Hintergrund. Auf dem Saturn zählt "Fatal Fury Real Bout" neben "King of Fighters '95" zur SNK-Elite. *oe*

Dynatex, Tel: 0231/5575000

SPIELSPASS 83%

64 BIT

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

AB 16

Flotte Bitmap-Prügelei mit teils plumper Animation, jedoch witziger Grafik, massig Special-Moves und prima Steuerung.





Kombo-Breaker im Reversal-Finale: Wer im Schlaghagel mit einem Hieb kontert, erntet massig Bonuspunkte.



Mit Mai Shiranuis Flammeninferno haltet Ihr Euch konfus umherspringende Gegner vom Hals.



Ihm Nahkampf fahrt Ihr die Kamera nach oben – leider könnt Ihr die kontrastarmen Kämpfer dann kaum noch erkennen.



Die Standardperspektive zeigt Euren Kämpfer von hinten: Ihr bombadiert den Kontrahenten mit Laservalven.

Steeldom

SA Nach ihrer Schlappe mit dem katastrophalen "Virtua On"-Clone "Hyper Reverthion" hat Technosoft die schludrige 3D-Engine nochmal überarbeitet und neue Charaktere entwickelt. Wie im Vorgänger verkloppen sich mittelalterliche Polygon-Mechs auf einer frei schwebenden 360-Grad-Arena, decken feindliche mechanische Samurais mit Plasmasalven ein und verbergen sich hinter Polygon-Quadern vor feindlichem Beschuß. Ein Druck auf die Pausetaste verrät die wichtigsten Schlag-Kombinationen und Fernkampf-Manöver Eures Kämpfers. Die Mechs sind eine Spur detaillierter, die 360-Grad-Drehungen flüssiger als in "Hyper Reverthion". Ansonsten liegt die Spielbarkeit nur knapp über dem Nullpunkt, die Sparoptik straft den Firmen-Slogan "World of Technology" Lügen. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 25%

HERSTELLER: Technosoft
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Mecha-Schlachten im alten Japan: Chaotischer "Virtua On"-Verschnitt mit heftigen Ruckelanfällen und Anime-Helden.

AB 12

Um dem miesen Mecha-Geplänkel noch eine Existenzberechtigung unterzujubeln, hat Technosoft ein Link-Kabel beigelegt: Während Ihr im ersten Teil Zwei-Spieler-Duelle noch über eine lahme Splitscreen-Arena austragen mußtet, könnt Ihr in "Steeldom" zwei Saturns parallel schalten und Euren Kumpel auf dem eigenen TV-Apparat beobachten.

Action-Spieler mit 16-Bit-Vorbildung kennen das japanische Softwarehaus Technosoft als Entwickler der



Die Horizontal-Ballerei "Thunderforce 4" erschien wie die Vorgänger für 16-Bit.

"Thunderforce"-Serie. Die horizontal scrollenden Mega-Drive-Shooter glänzten mit aufwendigem Horizontal-Scrolling und tollen Effekten. Leider hat sich Technosoft seit der Saturn-Umstellung nicht mehr mit Ruhm bekleckert. Wir hoffen auf die Saturn-Nachfolger von "Thunderforce".

Entwickler: Probe, GB • Produzent: Michael Arkin

Die Hard Trilogy

Egal, ob Splatter-Fan oder zart besaitetes Kuschelgemüt, in Probes "Die Hard Trilogy" könnt Ihr das Maß an sinnloser Gewaltverherrlichung selber bestimmen: Drehen Euch Blutspritzer und Knochensplitter den Magen herum, beschränkt Ihr Willis' Gewalt-Exzesse auf das Mindestmaß, blutlüsterne Monster drehen das Gewalt-Barometer bis zum Anschlag. Auf der höchsten Einstellung spritzen selbst bei einem Streifschuß etliche Kubikmeter Pixelblut übers Parkett, nicht gerettete Geiseln werden bei der Punkteabrechnung in die Luft gesprengt. Den Gipfel der Geschmacklosigkeit hat sich Probe für die dritte Episode aufgehoben: Stolpert Euch ein Fußgänger vor den Kühler, endet der arme Polygon-Bürger als schmierige Kühlerverzierung. Willis entschuldigt sich mit einem kurzen "Sorry, Pal!" und beseitigt die Überreste mit dem Scheibenwischer.



Spielt Ihr auf der härtesten Gewaltstufe, hinterlassen Eure Schießereien Leichen auf blutverschmiertem Fußboden.

Die Hard

PS Im Auftrag des Hollywood-Majors Fox strickte Probe eine **"Die Hard"**-Umsetzung in drei unabhängigen Action-Episoden. Jetzt wird die geballte Ladung 3D-Schießereien (frei nach Bruce Willis) auf einer einzigen CD ausgeliefert. Wer in der ersten "Stirb langsam"-Episode im Wolkenkratzer eines japanischen Konzers aufräumen will, selektiert im Startmenü das "Nakatomi Center" und hetzt anschließend mit barfüßigem Polygon-Willis durch ein 360-Grad-Labyrinth. Lane hechtet durch Garage, Empfangs-Etage und Büros des monströsen Gebäudes, dreht sich auf der Stelle und läuft in beliebiger Richtung weiter. Nehmen Euch Grubers Terroristen ins Kreuzfeuer, hastet McCane mit einer Seitwärtsrolle aus der Schußlinie. Vorsichtige Cops studieren vor jeder Gangbiegung



Lane auf der Suche nach Extrawaffen: Versperren Wände oder Objekte Euer Blickfeld, wird das HIndernis ausgeblendet.

den transparenten Wolkenkratzergrundriß und schleichen mit Links-oder Rechtstaster um die nächste Ecke. Bevor Willis über dickere Geschütze wie Maschinenpistole oder Schnellfeuergewehr stolpert, durchlöchert Ihr Eure Polygon-Widersacher mit der handlichen Automatik. Lane genießt unendlichen Munitionsnachschub, muß allerdings nach 15 Schüssen das Magazin wechseln. Doch Achtung: Wer zum Nachladen nicht in Deckung geht, steckt schnell eine Treffersalve ein. Wer von der mageren Reichweite der Automatik die Nase voll hat, stöbert in Lagerräumen oder Lastwägen nach Extras: Lane verbindet mit Med-Kits seine Wunden,



Blinde Zerstörungswut: Lane nietet Gangster um und ramponiert das Inventar, auch die Scheibenfront (links) zerspringt.

schlüpft in eine schußsichere Weste, knabbert einen Hot-Dog oder freut sich über eine fette Luxus-Wumme. Ballert Ihr mit Maschinengewehr und Raketenwerfer in PKWs oder Krankenwägen, müßt Ihr Euch gleichzeitig in Sicherheit hechten, denn Eure Schußsalve löst eine Kettenreaktion aus: Sämtliche Autos fliegen mit gewaltigem Getöse in die Luft, aus den schwelenden Wracks lecken Flammenzungen oder steigen transparente Rauchschwaden an die Decke. Motorräder und Feuerstühle werden rigoros auf den Asphalt gekippt, hinter jeder Ecke wird nach einem Terroristen gespäht. Blitzen auf Eurem Scanner keine roten Punkte mehr, hat Lane alle Gegner erledigt. Dann drängt Euch ein Countdown zum nächsten Aufzug: McClane muß eine Bombe entschärfen.



Im Lastwagen stöbert Ihr ein Gewehr auf. In der Luft weist ein freischwebendes Leuchtschild zum nächsten Aufzug.



Hier hört der Spaß auf: Ihr fahrt Fußgänger um und wischt das Blug weg.

! Seit Ripleys 3D-Hatz haben die Engländer ihr technisches Effekt-Repertoire gehörig aufgemöbelt: McClanes flüssige 360-Grad-Jagd in "Die Hard" ist bislang konkurrenzlos, die Polygonausfälle wurden stilvoll mit sanfter Objektausblendung versteckt. Das "Virtua Cop"-Gemetzel kann dem taktisch klügeren Sega-Titel nur schwer Paroli bieten, ist mit oppulenten Effekten und rasanten Kameraschwenks aber eine gelungene Ergänzung. Wie die beiden anderen Episoden verblüfft auch die Bombenjagd in New York durch eine fast mankofreie Präsentation - und mit den spektakulärsten Explosionen der Videospielgeschichte. Sinkt allerdings die erste Begeisterung, entlarvt Ihr McClanes Action-Pack als konventionelles Geballere, das von gigantischen Effekten und Ambiente-gerechten Pop- und Ravestücken lebt. Dennoch: Als Action-Dreierpack kann "Die Hard" überzeugen und ist sein Geld wert.

Robert Bannert



Kriegsschauplatz: Kein präzises "Virtua Cop"-Schießen sondern blinde Zerstörungswut in der Gamegun-Episode.








Links kommt Lane am Flughafen an, bis zum rechten Bild nimmt der ehemals friedliche Cop sämtliche Terminals auseinander und avanciert zum blutdürstigen Massenmörder.



Schonungslos realitätsnah: Die "Virtua Cop"-Gegner haben sich hinter Sonnenbrillen vesteckt, die "Die Hard"-Terroristen tragen Foto-Texturen auf den Schultern.



Ohne Rücksicht auf Verluste: Auf dem Weg zur nächsten Bombe werden Gegenverkehr und Polizeikollegen ignoriert.





Links manövriert Ihr unter einer engen Eisenbrahnbrücke hindurch, in der Mitte laufen die letzten Sekunden ab. Zu spät: Rechts rast die Explosionswelle auf Euren Wagen zu.

Die Harder

Im zweiten Teil legt sich Euer Chaos-Cop mit Flughafenbesetzern an: Auch wenn in der Kinofolge nur eine Handvoll Gangster die Terminals stürmte - in Probes Umsetzung nimmt eine ganze Terroristen-Armee den Flughafen auseinander und stellt sich zum klassischen "Game Gun"-Gefecht. Ihr verfolgt McClanes Kurs in "Virtua Cop"-Manier aus der Ego-Ansicht, Fadenkreuze und Pfeile zeigen Euer nächstes Opfer. Entgegen dem starren Sega-Kurs kann der "Die Hard"-Schütze mit einem leichten Seitenschwenk neue Gegner früher ins Schußfeld dirigieren oder mit einem flotten Kameraschwenk in Deckung hechten. Während "Virtua Cops" mit der Sega-Knarre jeden Feind präzise anvisieren, geht's auf dem "Die Hard"-Airport deutlich rabiater zur Sache: Lane nietet die Terror-Bande mit der MG um und zerbläst die Fieslinge mit dem Raketenwerfer zu einem blutigen Knochenhaufen. Auch Sony-Cops ohne Konami-Knarre haben in der 3D-Schlacht eine Chance.

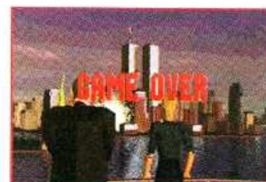
Die Hard with a Vengeance

Lane bei der alltäglichen Polizeiarbeit im New Yorker Distrikt: Der Anführer einer internationalen Terror-Organisation hat in der ganzen Stadt Bomben deponiert, Lane und ein schwarzer Freund brausen mit Polizeiwagen und rostigen Taxis durch die ganze Stadt, um den Bombenbastlern das Handwerk zu legen. Statt eine dritte Ballerepisode zu stricken, hat Probe "Die Hard with a Vengeance" als actiongeladenes Rennspiel konzipiert: Ihr wählt zwischen zwei unterschiedlichen Außenperspektiven, der klassischen Innenansicht und rast mit rostigem Taxi oder Polizeiwagen durch die Häuserfluchten New Yorks. Ein Kompaß in der oberen linken Ecke zeigt Eure Fahrtrichtungen: Lane rast schnurstracks zum nächsten Detonationspunkt oder nimmt zwecks Fahrzeugwechsel einen kleinen Umweg: Ihr macht auf einem Parkplatz Zwischenstop und steigt in ein rüstigeres Vehikel um, müßt Euch aber anschließend umso mehr sputen. Ihr rast mit quietschenden Reifen zur Zeitbombe, kurz vor dem Ziel wird ein transparenter Sekundenzeiger für den finalen Countdown über die Windschutzscheibe geblendet. Wer nur noch ein paar Sekunden hat, aber noch meilenweit vom Zielpunkt entfernt ist, heizt über sämtliche Bonus-Icons: Lane sammelt wertvolle Extrassekunden ein oder legt mit dem Turbo-Icon einen Zahn zu. Wer rechtzeitig an der richtigen Straßenecke auftaucht, braust auf die rote Zielmarkierung zu: Die Bombe wurde in einer Mülltonne versteckt, liegt noch im Terroristenauto oder wird gerade von einem Polygon-Gangster installiert. Ihr fahrt Verbrecher oder Mülltonne einfach über den Haufen und bewundert ein 3D-Inferno: Die Explosion breitet sich konzentrisch aus, McClanes Karre wird zurückgeschleudert und startet zur nächsten Entschärfung durch. *rb*



Lane hat seine eigene Vorstellung vom Bombenentschärfen: Ihr zündet die Ladung und blast Passanten um.

Action-Fans kennen Bruce Willis als sympathischen Chaoten mit jähzornigem Gemüt: 1988 schaffte Willis mit dem ersten "Stirb langsam"-Teil den Durchbruch, neben zwei weiteren Episoden spielte der Amerikaner im Kultstreifen "Last Boy Scout" den heruntergekommenen Ex-Bodyguard des Präsidenten. Willis jüngster Kinoauftritt war das tiefsinnige Zeitreise-Abenteuer "12 Monkeys".



Render-FMV statt Filmausschnitt: Terrorboß Gruber bewundert sein Werk.

Alles, was recht ist, Euer Polygon-McClane kennt keine Gnade: Ob Ihr im Nakatomi-Wolkenkratzer mit der Uzi aus der Deckung springt oder auf dem Flughafen mit Handgranaten werft: Ständig umgeben Euch markerschütternde Schreie sterbender Terroristen. Doch spielerisch ist's anspruchsvoller, als die brutale Fassade vermuten läßt. Zum Beispiel in Episode 1: Hier solltet Ihr Euch die Stockwerkpläne gut einprägen und beim ultra-hektischen Bombenentschärfen gezielte Umwege in Kauf nehmen, um nicht durch enge Gassen (und Passanten-Ansammlungen) aufgehalten zu werden. Optisch gibt sich "Die Hard Trilogy" keine Blöße: Die Entwickler schinden die Hardware bis zum 3D-Limit, dank geschickter Kombination von Spiel- und Grafik-Design braucht Ihr (fast) keine Fehler zu erdulden. Action-Fans holen sich den Titel, solange er noch in den Läden steht...

Christian Blendl

SPIELSPASS 79%

DIE HARD TRILOGY

HERSTELLER	Fox Interactive
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	79%

Willis stirbt knallhart - und das gleich dreimal: Abwechslungsreiche Action-Kollektion mit tollen Effekten und deftigem Bodycount.

AB 18

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

DARKSTALKERS (OKT) 89,-
DAVIS CUP TENNIS 94,-
DESTRUCTION DERBY 2 (NOV) . 99,-
DIE HARD TRILOGY (NOV) 89,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT) 89,-
EXCALIBUR (NOV) 99,-
EXHUMED (NOV) 89,-
FADE TO BLACK 89,-
FANTASY GOLF (OKT) 89,-
FIFA SOCCER 97 (NOV) 84,-
FIRO & KLAWD (NOV) 89,-
FLOATING RUNNER (OKT) 99,-
FORMEL 1 109,-
FRANK THOMAS BIG HURT BB. 89,-
GRID RUNNER (NOV) 94,-
HEXEN (NOV) 94,-
HYPER FIN. MA. TENNIS (OKT) 89,-
IN THE HUNT 94,-
INTERNAT. SSTAR SOC. DELUXE 99,-
INTERNAT. TRACK & FIELD 89,-
INTERNAT. MOTO X (OKT) 84,-
IRON & BLOOD (NOV) 89,-
JUMPING FLASH 2 (OKT) 99,-
KONAMI OPEN GOLF 89,-
LAST DYNASTY (OKT) 99,-
MADDEN NFL 97 84,-
MARIO ANDR. RACING 89,-
MEGA MAN X3 (OKT) 94,-
MOTOR TOON GP 2 (NOV) 89,-
MYST (OKT) 89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (OKT) 89,-
NAMCO SMASH C. TENNIS (NO) 89,-
NAMCO SOCCER P. GOAL (OKT) 89,-
NASCAR RACING 96 (OKT) 99,-
NBA JAM EXTREME (NOV) 89,-
NBA HANGTIME (OKT) 94,-
NBA LIVE 97 (DEZ) 84,-
NFL QB-CLUB 97 89,-
NHL 97 (NOV) 84,-
NHL POWERPLAY 96 (NOV) ... 84,-
OLYMPIC GAMES 84,-
ONSIDE SOCCER 89,-
PANDEMONIUM (NOV) 89,-
PENNY RACERS (OKT) 89,-
PGA TOUR 97 89,-
PO'ED (OKT) 89,-
PROJECT OVERKILL (NOV) 99,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER . 99,-
RETURN FIRE 89,-
RIDGE RACER REVOLUTION ... 99,-
ROAD RASH 89,-
ROBO PIT 99,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS ... 89,-
SIM CITY 2000 94,-
SHELLSHOCK 84,-
SKELETON WARRIORS 84,-
SOVIET STRIKE (NOV) 89,-
SPACE HULK 89,-
STAR GLADIATOR (NOV) 94,-
STARFIGHTER 3000 89,-
STEEL HARBINGER (NOV) 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV) 94,-
STREETRACER (DEZ) 99,-
SUPER MOTOCROSS (NOV) 89,-
SUPERSONIC RACERS (OKT) 89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION 69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 59,-
DAYTONA USA 49,-
GUN GRIFFON 79,-
HANG ON GP 69,-
MYST 59,-
NHL ALL STAR HOCKEY 49,-
PARODIUS DELUXE 59,-
ROBOTICA 49,-
SEGA RALLY 79,-
SHINOBI X 59,-
STREETFIGHTER ALPHA 79,-
STRIKER 96 79,-
VICTORY BOXING 69,-
VICTORY GOAL 49,-
VIRTUA RACING 39,-
VIRTUAL HYDLIDE 59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 69,-

Mega Drive

ARCADE CLASSICS 49,-
COMIX ZONE 29,-
DISNEY COLLECTION 49,-

Mega CD

ALIEN TRILOGY 79,-
AFTERBURNER 3 29,-
BATTLECORPS 34,-
COBRA COMMAND & SOL-FEACE 29,-
DUNE 19,-
ECCO THE TIDES OF TIME 29,-
FAHRENHEIT 59,-
FINAL FIGHT 19,-
JURASSIC PARK 19,-
MAKE MY VIDEO INXS 7,-
NHL HOCKEY 19,-
POWERMONGER 19,-
ROBO ALESTE 29,-
SILPHEED 29,-
SOUL STAR 19,-
SPACE ADVENTURE 39,-
SPIDERMAN VS. KINGPIN 19,-
STARBLADE ALPHA 49,-
THUNDERHAWK 29,-
TIME GAL 9,-
TOMCAT ALLEY 19,-
WOLFCHILD 14,-
WONDERDOG 19,-

Game Gear & Game Boy

Viele Spiele im Angebot!!!

Playstation

ALIEN TRILOGY 79,-
BUST A MOVE 2 ARCADE ED - 3 SPIELE . 64,-
CRITICOM 79,-
JUPITER STRIKE 59,-
MAGIC CARPET 79,-
NBA JAM TOURNAMENT EDITION 59,-
STREET FIGHTER ALPHA 79,-
VIEWPOINT 79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST 59,-

Super Nintendo

F-ZERO CLASSICS 39,-
HEBEREKE'S POPOITTO 49,-
KIRBY'S DREAM COURSE 79,-
KIRBY'S GHOST TRAP 74,-
SUPER SOCCER CLASSICS 39,-
SUPER TENNIS CLASSICS 39,-
YOSHIS ISLAND 99,-
ZELDA III CLASSICS 64,-
sowie viele weitere tolle Angebote!

3DO

FAST ALLE 3DO-SPIELE FÜR NUR 29 DM!!!!!!!

SYNDICATE WARS (NOV) 89,-
TEKKEN 2 109,-
THE NEED FOR SPEED 89,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM 79,-
TILT! (NOV) 84,-
TIME COMMANDO 89,-
TITAN WARS (OKT) 89,-
TOP GUN FIRE AT WILL 99,-
VICTORY BOXING (OKT) 84,-
VIRTUAL GOLF 89,-
VIRTUAL TENNIS (NOV) 89,-
WIPEOUT 2097 (OKT) 99,-
WING COMMANDER 3 89,-
WRECKIN CREW (NOV) 99,-
X-MEN (NOV) 84,-

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2 119,-
DONKEY KONG COUNTRY 2 119,-
D.K.C. 3 (ENDE NOV) 134,-
FIFA SOCCER 97 GO ED (NOV) 119,-
JIMMY CONNORS TENNIS (NO) 129,-
LOST VIKINGS 2 (OKT) 109,-
LUFIA 2 mit Spieleberater (DEZ) 114,-

NBA LIVE 97 (DEZ) 119,-
SCHLÜMPFE 2 129,-
SIM CITY 2000 (NOV) 129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (OKT) 129,-
TERRANIGMA mit Sp-B. (OKT) . 114,-
TETRIS ATTACK (OKT) 89,-
WINTER GOLD (OPT) 114,-
WORMS 119,-

Mega Drive

BUGS BUNNY 84,-
FIFA SOCCER 97 GOLD ED (NOV) 89,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (NOV) 79,-
MADDEN NFL 97 (NOV) 89,-
NBA LIVE 97 (NOV) 89,-
NHL 97 89,-
PINOCCHIO 84,-
POCAHONTAS 84,-
PREMIER LEAGUE MAN. 2 (NOV) 84,-
SONIC 3D (NOV) 84,-
VECTOR MAN 2 (NOV) 84,-
VIRTUA FIGHTER (NOV) 84,-
WORMS 79,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 16.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei Artikeln sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses bei.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 15,- DM

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



Fluch (PS) 89,-



Destruction Derby 2 (PS) 99,-



Blam! Machinehead (SA/PS) 94,-



Wipeout 2097 (PS) 99,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Entwicklung: NMS Software, GB • **Produzent:** Richard Chaffells • **Konzept, Design & Grafik:** Steve Beverley, Jon Harrison • **Programmierung:** Chris Urqhart, Glenn Benson • **Musik & Sound FX:** Mark Cooksey, Tommy Tallarico Studios Inc.

Tilt!



Starquest: Trefft Ihr vier Mal das "Airlock"-Ziel in der Mitte, gibt's bereits ein "Quick Multiball".

Witzig: Eine abschaltbare FMV-Sequenz zeigt Euch den Weg der Kugel durch verschlungene Pfade auf dem Tisch. Wer immer schon mal sehen wollte, was die Kugel durchmacht, wenn sie in ein Hole am oberen Rand fällt und ganz unten wieder auftaucht, sollte genau hinschauen: In dunklen Passagen, an Steckern, Glühbirnenfassungen und Drähten vorbei, bahnt sich der Ball den Weg unter der glitzernden Oberfläche her. Beim Auftauchen schaltet das Programm sofort wieder in den Spielmodus zurück.



Die kurzen 3D-Sequenzen zeigen Euch die letzten versteckten Winkel des Spielfelds.

Umsetzungen konventioneller Arcade-Flipper haben Hochkonjunktur auf den 32-Bittern: Mit "Tilt!" erscheint schon der vierte Konsolenflipper in kurzer Zeit. Dank sechs verschiedenen Tischen setzt sich "Tilt!" an die Spitze der Auswahl: Gängige Sammlungen boten bisher nur vier Tische ("True Pinball", "Digital Pinball"). Neu ist die Umschalt-Option zwischen scrollender 2D- und Gesamt-3D-Ansicht zwar nicht, doch erstmals dürft Ihr jederzeit unter dem Spiel wechseln: Um Details zu erkennen und die vielfältigen Zusammenhänge der Layouts zu verstehen, solltet Ihr trotz mangelnder Übersicht erstmal in 2D spielen. Ein Hauptmanko dieser Darstellung wurde von den Entwicklern ausgemerzt: Erreicht Ihr ein Multiball, schaltet die Konsole auf die 3D-Ansicht um, damit Ihr alle Bälle im Spiel halten könnt. Habt Ihr die Ziele verinnerlicht, solltet Ihr in 3D flippern: Ohne Scrolling seht Ihr besser, welche Targets gerade erleuchtet sind und wo der nächste Mode startet. Die Thematik der Tische ist breitgestreut: Vom "Dick Tracy"-inspirierten "The Gangster" über den Fantasy-Tisch "Myst and Majik" bis zum Science-fiction-Abenteuer "Starquest" findet jeder Fan sein Lieblingsgenre. Komplettiert wird das Angebot mit dem Straßenflitzer-Epos "Roadking USA", dem fröhlichen Jahrmarkt-Titel "Fun Fair" und dem unheimlichen "The Monster", wo Ihr Dr. Frankenstein nacheifert und ein untotes Wesen zum Leben erweckt. Wie bei den Automatenbrüdern verlangen die Layouts gezielte Schüsse und genaues Abschätzen des Balls. Trefft Ihr spezielle Holes, wird per FMV eine Ball-Sequenz eingespielt. Bis zu vier Pinball-Wizards kämpfen um den High-Score, die zehn besten Punktzahlen jedes Tisches werden gespeichert. *cb*

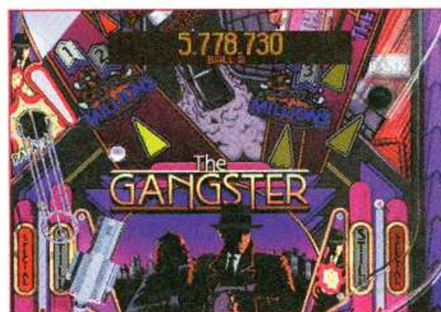


"Myst and Majik": In einer FMV-Drachensequenz schießt Ihr die Kugel auf lohnende Ziele ab.


"The Monster": Die "Guillotine"-Rampe rechts sichert Euch einen einfach zu holenden Bonus.



Need for Speed: Mit schnellen Rampen und quietschenden Reifen gibt sich "Roadking USA" hektisch.



Der "Gangster" macht kurzen Prozeß mit Rivalen: Bei jedem Loop hört Ihr MP-Geknatter.



"Fun Fair": Erst nachdem Ihr die Barrikade knackt, spielt Ihr im Park ganz oben um die "Big Points".

Alle Achtung: Die sechs Tische werden überzeugend präsentiert und sind liebevoll designed. Erstmals könnt Ihr die Perspektive jederzeit wechseln: Anfänger machen sich im detaillierten 2D-Modus mit den Features vertraut, Profis kennen jeden Winkel und genießen die Übersicht der 3D-Darstellung. Die 3D-Ballanimationen sind ein netter Gag und abschaltbar, so daß ungeduldige Naturen nicht von der Action abgelenkt werden. Nur zwei Kritikpunkte halten mich von durchspielten Nächten ab: Die Musik bleibt auch während der aktivierten Modes immer gleich und feuert den Spieler somit nicht zusätzlich an. Schwerer wiegt, daß keine Einblendungen die im 3D-Modus oft winzigen Ziele hervorheben. Beides ist in meiner Flipper-Referenz "Digital Pinball" optimal gelöst. Trotzdem: Jeder Pinball-Fan muß sich "Tilt!" zulegen.


Christian Blendl

SPIELSPASS 77%

TILT! (C) 1996 NMS SOFTWARE LTD.

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	61%

Sorgfältig entwickeltes Flipper-Sortiment, das für spannende Abende sorgt. Nur der Sound überzeugt nicht.

AB 6

Andere Versionen
Eine Playstation-Version erscheint in Kürze.

Three dirty Dwarfes



Mit dem Schrotgewehr auf Pöbeleien zu reagieren, entbehrt nicht einer gewissen Kaltblütigkeit: Segas Zwerge bei der Arbeit.

Sapperlot: Drei Kobolde sind aus einem Rollenspiel entwischt und finden sich im großstädtischen Ghetto-Umfeld wieder. Sofort nähern sich unheimliche Gestalten den unfreiwilligen Flüchtlingen. Glücklicherweise hat jeder Heimatlose eine moderne Waffe dabei, die Ihr jeweils im Nahkampf oder zum Fernduell nutzen könnt. Mit dem Baseballschläger etwa zieht Ihr sabbernden Monstern aus der Nähe über den Schädel. Mit einem anderen Knopf kramt Euer Kobold dagegen eine Handvoll Bälle aus dem Sack, die Ihr im Akkord aufdringlichen Troll-Weibchen um die Ohren schlagt. Ist ein Team-Mitglied K.O., muntert Ihr den Kumpel mit einer Kopfnuß auf, bei Notfällen setzt Ihr Specials ein. Rücksetzpunkte gibt's keine, doch im Options-Menü dürft Ihr den letzten bewältigten Level als Startpunkt eingeben. *cb*



Das Monster in der Mitte bearbeitet Ihr mit Fernwaffen. Abschnitte wie dieser lockern das Horizontalgeprügle auf.

Andere Versionen
Andere Versionen sind nicht geplant.



Christian Blendl

Der Zwergenaufstand von Sega läßt mich kalt: Statt an Spielbarkeit und Design zu feilen, glaubten die Entwickler, mit einigen witzig gepinselten Sprites und Fernwaffen einen gelungenen "Final Fight"-Verschnitt zu erhalten. Doch die Winzlinge laufen viel zu schnell durch die Mager-Szenerie und kriegen dauernd eins auf den Schädel. Die Fernwaffen sind aufgrund langer Nachladezeiten kaum sinnvoll einsetzbar. Doch am nervigsten sind blitzschnell zupackende Ratten und Mülltonnen: Selbst mit schneller Reaktion ist man den Attacken hilflos ausgeliefert. Mit viel Glück übersteht man die langweiligen Levels, doch der Spaß bleibt trotz der Bonus-Level auf Zwergenhöhe.

Wird einer Eurer Helden getroffen, sitzt er benommen (siehe Bild) herum. Ihr haltet Euch an das Motto "kleine Schläge auf den Hinterkopf erhöhen die Denkfähigkeit"



Doch durch die gute Konstitution der Wichte kuriert Ihr Wehwehchen im Nu.

und bratet Ihm 'nochmal eins über. Und siehe da: Er ist wieder ganz der Alte!

SPIELSPASS 52%

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 58%
SOUND: 54%

Krampfhaft witziges Scroll-Beat'em-Up, das sein dünnes Spieldesign hinter ungewöhnlicher Kobold-Maskerade verbirgt.

AB 12

Entwickler: Naughty Dog Productions, USA • **Produzenten:** David Siller, Mark Cerney • **Grafik:** Charles Zembillas, Joe Pearson • **Sound:** Mike Gollom • **Musik:** Mark Mothersbaugh

Crash Bandicoot



Wildschweinritt durchs Pygmäendorf: Der aufgebrachte Keiler hüpft über Gruben und weicht riesigen Bratspießen aus.



Crash Bandicoot und der Tempel des Todes: Wer zu früh lossprutet, wird von Felsblöcken an die Texture-Mauer gematscht.

Ihr Entwicklungsdebüt gab Naughty Dog auf dem 3DO: Die Trash-Klopperei "Way of the Warrior" war einer der ersten 3DO-Titel und wurde trotz Kritiker-Verrisse von den Fans der ersten 32-Bit-Konsole geliebt. Mit "White Zombie"-Soundtrack, blutigen Finishing-Manövern und niveaulosen Splatter-Effekten prügelten die Digi-Kämpfer im Kielwasser einer berüchtigten Index-Klopperei. Weitere Merkmale: Miese Animation, lächerliche Pantoffelhelden ohne Martial-Arts-Erfahrung und krachender Trash-Metal-Soundtrack. Der Kontrast zu den "Crash Bandicoot"-Optiken ist beträchtlich: Digi-Müll contra Edel-Optik.



Berüchtigt: 3DO-Prügelei "Way of the Warrior", das Debüt von Naughty Dog.

PS Seit der ersten Vorankündigung debattieren erhitzte Videospielbiologen über die Rasse von "Crash Bandicoot": Feuerroter Shading-Pelz und dreiste Cartoon-Grimassen lassen laut Sony auf den europäischen Fuchs schließen, die MAN!ACs haben den australischen "Bandikuht"-Nager nach gründlicher Recherche schließlich als Beutelratte entlarvt. Doch egal ob frecher Australier oder einheimischer Meister Reinecke - immerhin weiß der muntere Crash über seinen reinrassigen Jump'n'Run-Stammbaum Bescheid. Während sich neben Sega und Ubi Soft ("Rayman") kaum ein 32-Bit-Entwickler an das Hüpf-Genre wagte, hat Entwickler Naughty Dog nach dem 3DO-Beat´em-Up "Way of the Warrior" den Schritt aufs traditionelle Springpflaster schon vollzogen: Mit zeitgerechter 3D-Optik und zünftiger Kameraführung soll der frischprogrammierte Hüpfheld das ausrangierte Genre wieder in die Verkaufs-Charts lotsen.
Anstatt in der australischen Heimat herumzutollen, debütiert der muntere 3D-Star in der Karibik und hetzt mit rasantem 3D-Schritt über ein sonniges Inselarchipel. Einzige Orientierungshilfe für das abenteuerlustige Beuteltier ist eine unvollständige Polygon-Karte: Zwar sind auf dem Pergament sämtliche Inseln nebst Eingeborenen-Siedlungen und Touristenattraktionen wie Ruinenstädte eingetragen, aber die Reiseroute muß Crash selber austüfteln. Vom sonnigen Sandstrand durch die karibische Polygonflora und zwischen den Basthütten aggressiver 3D-Pygmäen hindurch – Euer Held ist ständig auf der Flucht. Immer mit von der Partie: Der mutige Kameramann vom Naughty-Dog-Team macht sämtliche Balance-Akte mit, folgt Euch sogar über stachelbewehrte Fallgruben und bewahrt selbst im dicksten Schlamassel die Ruhe. Egal ob Crash zwischen fleischigen 3D-Gewächsen und Riesenpilzen durch den Dschungel hechelt oder mit rekordverdächtigen Sprüngen eine klassische "King Kong"-Palisade erklimmt – der Profi-Filmer wählt für jeden Level die übersichtlichste und zugleich dramatischste Position und nimmt Euch bis zum Ende des Abschnitts aus dem selben Winkel auf. Während Ihr Eurem Helden bei rasanten Verfolgungsjagden und dynamischen Urwald-Jogging über die Schulter lugt, wurde für Palisaden und verzwickte Tempelbauten die klassische Seitenperspektive gewählt: Crash weicht tückischen Speerfallen und mechanischen Keulen aus oder hüpft zornigen Eingeborenen auf die Birne. Bei einer zünftigen Indy-Jones-Einlage hat man sich für eine schweißtreibende Frontaleinstellung entschieden: Euer Nager flüchtet vor einer riesigen Felskugel, setzt über Fallgruben sowie wacklige Säulen hin-



Eine Schwebe-Plattform setzt Euch auf einem Plateau mit Kobra-Wächter ab, unten gähnt ein düsterer Abgrund.



Ob Ihr's zum nächsten Seerosenblatt schafft? Der Felsen ist glitschig, im Flußlauf lauern Piranhas



Die 3D-Karte zeigt Euch das karibische Insel-Archipel: Bis zur Burg des Professors müßt Ihr rund 30 Level bewältigen.






Ihr trickst das fette Stammesoberhaupt aus: Mit flotten Sprüngen entkommt Ihr dem schwingenden Zeremonienstab. Wenn der Obermotz zur Kopfnuß ausholt, tretet Ihr gemütlich beiseite und springt Eurem Gegner auf die Birne. Drei Treffer später plumpst der Häuptling auf die Nase.



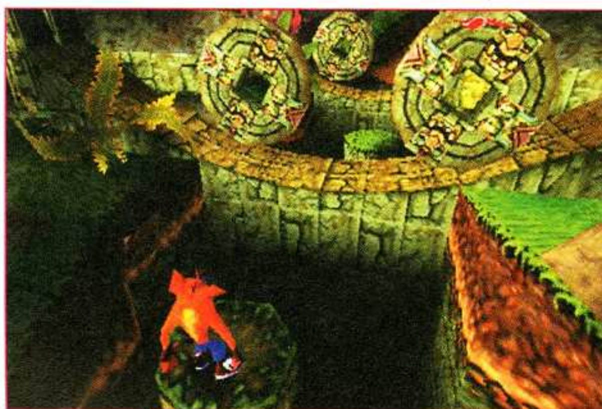
Im Cortex-Kraftwerk des irrsinnigen Doktor-Duos linst Ihr Crash auf den pelzigen Gouraud-Scheitel.



Ein kleiner Spurt für Crash, eine neue Grafikdimension für 32-Bit-Titel: Crashs Eskapaden als technische Referenz.

weg und starrt mit panisch geweiteten Texture-Pupillen in die Kamera. Kaum hat Crash den jüngsten Fallenschock verdaut, schlägt ihm auch schon der nächste Hammer auf den Nager-Magen: Ihr balanciert Euren Akteur mit Baumstämmen und treibenden Seerosenblättern über einen transparenten Flußlauf, weicht übermütigen Fischen aus und erklimmt über umgestürzte Baumriesen Wasserfälle. Nach seinem Schwimmexkurs hat sich der triefnasse Crash erstmal eine Ruhepause verdient. Um die müden Polygon-Treter auszuruhen, schwingt sich Euer Held auf einen stämmigen Keiler und treibt das Wildschwein zu einem halsbrecherischen Urwald-Ritt an: Die grunzende Sau flitzt durch ein Pygmäen-Dorf, weicht Hütten, Pflanzenbewuchs und garstigen Fallen aus, von links und rechts stürmen die aufgebrachten Bewohner auf den Rennschwein-Parcours, um Euch mit Speeren vom Reittier zu wuchten. Hat Eure Beutelratte Pygmäendörfer, Dschungelpalisaden und überwucherte Schleichpfade hinter sich gelassen, kritzelt Crash die Route zum nächsten Level auf seine Karte und erforscht den nächsten Dschungelabschnitt, fallengespickte Indy-Jones-Ruinen oder eine glühende Vulkan-Grotte. Will Euer gestreßter Held eine Pause einlegen, muß sich Crash den Eingang zur Save-Stage verdienen: Ihr knackt eifrig Kisten und Truhen, außer dem obligatorischen Energiespender und Punkteboni findet Crash zwischen den zersplitterten Bohlen die wertvollen Speicher-Münzen. Wer drei Save-Icons eingesammelt hat, wird in einen Bonus-Abschnitt geschleudert: Crash balanciert über einen giftroten Riesenpilz: Auf dem bunten Gewächs wartet Crashs Freundin, um Euren Spielstand zu notieren. Anschließend spannt Crash mal ordentlich aus oder startet zum nächsten Abschnitt durch: Ihr hüpft Dschungel-Bewohnern wie Stinktieren und Schildkröten auf den Polygon-Deckel oder wirbelt die Gegner mit einer Wirbel-Attacke vom 3D-Parcours. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/5575000



Haarig: Wer nicht die wackligen Säulen verfehlt und in den Abgrund purzelt, wird von den "Rolling Stones" plattgewalzt.



Blind Date mit Crashs Freundin: Ihr sammelt drei Save-Icons auf und werdet zum nächsten Save-Point geschleudert.

Anstatt dem üblichen Render-Intro überrascht Euch ein Echtzeit-Vorspann: Crash hüpft einem irrsinnigen Professor vom Labor-Tisch – statt Crash muß nun seine Bandicoot-Freundin die Mähne herhalten. Ehe sich Crash sein Herzblatt unter den Arm klemmen kann, purzelt der übermütige Geselle auch schon aus dem Turmfenster – und direkt auf den Sandstrand des ersten Levels. Die fiese Entführung wurde mit der selben 3D-Engine gestrickt wie die Spieloptiken und stellt obendrein die Kulisse für den düsteren End-Level.



Crash am Abgrund: Euer Nager flüchtet Hals über Kopf aus der Burg.

! Nach Render-Episoden und Zeichentrick-Titeln wird das Jump'n'Run-Genre endlich um den erhofften 3D-Knaller bereichert: Um lästigen Verzerrungsfehlern vorzubeugen, hat man sich bei der Texturen-Wahl aufs Nötigste beschränkt, neben simplen Bitmaps runden Shading-Effekte die plastische Wirkung von Polygon-Farmen und Mauerwerk ab. Das Ergebnis: Ihr hechelt durch eine märchenhaft schöne Dschungel-Kulisse, im Hintergrund tost mit Elefanten-Getröte und Vogel-Gekreische klangvoller Urwald-Sound. Beim Level-Aufbau ist Naughty Dog zwar weniger experimentierfreudig zu Gange gewesen, dafür hat man die altbewährten Elemente clever in Szene gesetzt. Das Resultat ist ein explosiver und abwechslungsreicher Hüpf-Mix, der uns vor allem als technische Revolution im Gedächtnis bleiben wird - eine neue Spieldesign-Dimension erklimmt "Crash Bandicoot" nicht.

Robert Bannert

SPIELSPASS **80%**

CRASH BANDICOOT

START
LOAD GAME
PASSWORD
OPTIONS

HERSTELLER	Sony, Universal
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	89%
SOUND	70%

Zeitgerecht präsentierte 3D-Hüpferei mit pfiffig kombinierten Klassiker-Elementen und revolutionärer Polygon-Karibik.



Crash turnt durch die Seitenperspektive: Mit der Wirbel-Attacke schleudert Ihr die Monster von der Plattform.



Tempel-Exkurs in der Horizontalen: Crash springt über einen Teersumpf und legt sich mit Riesenechsen an.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Konami, USA • Produzent: Allan Ditzig • Design: Allan Ditzig, Will Rieder, Karen Rhine • Programmierung: Will Rieder • Sound: Kevin Xue

Project Overkill

Konsolen- Kenner lieben Konami als Entwickler hochkarätiger Ballerorgien. Die japanische Action-Spezialisten bescherten der Modul-Welt Erfolgstitel wie die "Castlevania"-Reihe um Vampirjäger Simon Belmont. Viele 16-Bit-Veteranen haben sich das Super Nes nur zugelegt, um sich mit Konamis revolutionärer Ballerorgie "Probotector" die Nächte um die Ohren zu schlagen. Im Japan-Original "Mission Contra" traten zwei verwegene Söldner gegen außerirdische Invasoren an, in Deutschland wurden die beiden Haudegen gegen Roboter ausgetauscht. Noch zum Jahresende soll mit "Probotector: Legacy of War" die 32-Bit-Fortsetzung des Action-Klassikers erscheinen.


Die "Probotector"-Fortsetzung "Legacy of War" erscheint für PSX und Saturn.



Schluckauf: Erst wenn Ihr die massiven Throggs mit Suchraketen bombardiert, gerät das flüssige Scrolling arg ins Stocken.

PS Splatter-Action in einer dunklen Zukunft: Mit "Project Overkill" will Konami an erfolgreichen 16-Bit-Shooter anknüpfen: Neben der obligatorischen Science-fiction-Story wurden altbewährte Baller-Rezepte mit der modischen Ladung Pixel-Blut verschmiert.

Die Konzern-Multis liegen im Clinch, die Drecksarbeit der globalen Firmenkriege erledigen Alien- und Cyborgsöldner. Erst wenn sämtliche Konzern-Komplexe von der lästigen Konkurrenz-Population gereinigt wurden, darf sich der Bautrupp Eures Arbeitgebers "Terracom" auf dem jungen Planeten niederlassen.

Terracoms vierköpfiger Söldnertrupp liebt seinen Beruf: Kaum habt Ihr Euren Mordbuben per Teleporter ins isometrische Einsatzgebiet geschleust, wird alles über den Haufen geballert, was Eurem Mutanten vor die Wumme stolpert. Der Söldner greift auf ein ganzes Arsenal futuristischer Vernichtungsmaschinerie zurück – neben einem handlichen Maschinengewehr und fetten Plasma-Knarren, schleppt der umsichtige Profi-Killer Explosivgeschosse, Suchraketen und Granaten mit ins Gefecht. Sogar vor stationärem Geschütz macht der gewissenlose Metzgermeister nicht halt: An Kreuzwegen und Korridor-Mündungen pflanzt Ihr die automatische "Aliens"-Gun auf ein Dreibein – sämtliche Passanten werden von dem intelligenten Projektilgeschütz umgemäht. Damit Euer Söldner sein Arsenal effektiv einsetzen kann, wurden alle vier Joypad-Knöpfe mit Schnellfeuer belegt. Über die Schußrichtung bestimmt die Pad-Lage des Knopfes. Wer allzu unbekümmert drauflos ballert, beklagt nach wenigen Minuten Munitionsmangel.


"Project Overkill" sieht man die US-Abstammung an: Die Überreste Eurer Opfer kleben auf Wänden und Böden.


Ihr stellt im Rechenzentrum ein stationäres Geschütz auf: Wer in die Schußlinie latscht, wird über den Haufen geballert.



Eine vierköpfige Söldner-Einheit wartet auf Eure Order: Habt Ihr einen Mutanten verloren, muß der nächste den Kopf hinhalten.


Euer Sprite hechelt über eine Rampe in höhere Level-Regionen. Transparente Objekte sorgen für Durchblick.

Die feindlichen Truppen rücken in ungeordneten Haufen an, ein clever plazierter Schuß durchschlägt gleich mehrere Brustkörbe und Rückgräter auf einmal: Nach einer schmierigen Pixel-Explosion im gerenderten Sprite-Rumpf gehen die Soldaten in die Knie und plumpsen in eine knallrote Blutlache. Euer Söldner stapft mit sattem Schmatzgeräusch über die Pixel-Körper und sammelt eifrig Magazine, Med-Packs sowie elektronische Passierscheine für das nächste Stahlschott ein – neben einem Automap-Scanner markiert eine blutrote Fußspur dem Killer-Kurs.

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000

! Anstatt mit ihrem ersten 32-Bit-Shooter neue Maßstäbe zu setzen, liefert Konami einen konventionellen Action-Aufguß mit trister 2D-Optik ab. Euer Schlächter schießt, schmeißt Granaten in den Gegnerpulk - gelegentlich werden eine Schlüsselkarte aufgesammelt und ein Blick auf den Scanner geworfen. Das haben wir alles schon gesehen. Level-Aufbau und Extrawaffen-Arsenal sind solide - wer sich nicht mit der ungewohnten Steuerung anfreunden kann, hat sein Quartett allerdings schnell verheizt. Meistens zielt Ihr in die verkehrte Richtung: Nach einem ausgiebigen Schußwechsel ist wieder mal das Magazin leer, und Ihr müßt Euch mit Faust oder Messer durch den riesigen Gegnerpulk schlagen. Zeitgerecht sind allein ein zünftiger "Aliens"-Soundtrack, die flüssig animierten Render-Sprites sowie eine geschmacklose Überdosis Pixelblut. Guten Appetit.

Robert Bannert

SPIELSPASS 68%

PROJECT OVERKILL

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 66%
SOUND: 70%

Isometrisches Schlachtfest um kompromißlose Sprite-Söldner. Spielerisch solide, aber uninspiriert. Für Hardcore-Metzger.

AB 18

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Gebrauchtspiele !

– An- und Verkauf –

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030 / 7 87 51 92 – 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

Funtronixx

Neo - Geo Restposten

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX	
Playstation	389,00
+Multiumbau	489,90
NeCon Pad	84,90
Resident Evil	99,90
Die Hard	109,90
Tekken 2	99,90
Formel 1	109,90
Andretti Racing	99,90
Crash Bandicot	99,90
Pete Sampres Tennis	99,90
Wipeout 2097	99,90
Soviet Strike	99,90

Saturn	
Destruction Derby	94,90
Alien Trilogy	94,90
Nights incl.Pad	139,90
Fighting Vipers	99,90
Manx TT	109.90
Saturn Umbau dt.jp.us 60/60 Hz	**90,00**

AN- UND VERKAUF
von gebrauchten Spielen und Konsolen.
Weitere Angebote und Preise auf Anfrage !

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Str.101

Tel. & Fax 0561/12477

Mo.-Fr. 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa.10.00 - 13.30

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Ankauf, Verkauf & Tausch
PC-CDROM, Playstation, Saturn, S-NES, Mega Drive und Gameboy

Alle Neuheiten für PSX, SATURN & PC CDROM

Tel/Fax: 05561/3094

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:	
Resident Evil DT/uncut	89,90	Bog Too!	ab 99,90
Destruction Derby 2 dt	99,90	Exhumed US&DT	ab 119,90
Wipeout 2097 DT	99,90	Nights JP&DT	ab 119,90
Formel 1 DT	109,90	Dark Savior (Landst. 2)	129,90
Burning Road US	119,90	Daytona Circuit (Nov)	129,90
Project Overkill US	119,90	Fighting Vipers JP	129,90
Beyond the Beyond	129,90	Longraiser 3 JP	129,90
Crash Bandicoot	129,90	Lunar Silver Star	129,90
Popolocrois JP	149,90	Magic K Rayearth US	129,90
Psychic Force JP	149,90	Master of Monster JP	129,90
Star Gladiator JP	149,90	Ogre Battle JP	129,90
Tobal No. 1 (Square)	149,90	Streetfighter Zero 2	129,90
Vandal Hearts RPG	149,90	Thunderforce JP	129,90
Wild Arms (RPG)	149,90	Toshinden URA	129,90
Final Fantasy 7 (Dez)	Call	FF Real Bout+Modul	159,90

NINTENDO 64:	
Grundgerät JP & US	Call
N64 Memory Card	49,90
Extra Controller	89,90
Waverace	199,90
Shadow of Empire	229,90
Turok US (Okt.)	Call
Preise f. US Games a. Anfrage	
SUPER NINTENDO:	
Front Mission 1	129,90
Chrono Trigger US	139,90
Terranigma	Call
Lufia 2 US	149,90
MAGAZINE:	
Gamefront DT	4,90
Gamefan US	15,00

PC CD-ROM	
Virtua Fighter DV	69,90
Z	74,90
Command&Conquer 2	79,95

Komplettlösungen/Movelisten
Resident Evil, Tekken 2, Final Fantasy 3, Virtua Fighter 2, King of Fighters '95 Vampire Hunter uvm.!

Wir haben auch Software für:
PC-CD ROM

Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK
Kostenlose Laser-Liste anfordern

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

0521/64234 M.C. Game **0521/64234**

SUPER NINTENDO:		
Big Sky Trooper	DV	79,95
Black Bass Master Fighting	JP	39,95
Brain Lord	US	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Donkey Kong Country 2	DV	119,95
Donald Duck in M. Mallard	DV	134,95
Dragon View	US	89,95
Earth Bound	US	129,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Feda Remake	JP	49,95
Final Fight 2	JP	49,95
Front Mission 2	JP	129,95
Great Circus Mystery	DV	99,95
Illusion of Time	DV	109,95
King Arthur & Knights of	US	129,95
Lady Stalker	JP	49,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty of Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mario Paint	DV	69,95
New Horizons	US	124,95
NHL 96	DV	119,95
Olympic Summer Games	DV	99,95
Parodius	DV	49,95
PGA Tour 96	DV	119,95
Robotrek	US	99,95
Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Secret of Mana 2	JP	164,95
Skyblazer	DV	59,95
Soulblazer	JP	39,95
Super Fire Pro Wrestling	JP	49,95
Super Mario Allstars	DV	69,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Super Punch Out	DV	49,95
Super Street Fighter 2	JP	59,95
Superstar Soccer Deluxe	DV	129,95
Star Trek (Deep Space 9)	DV	119,95
Tetris&Dr. Mario	DV	69,95
Tetris Attack	US	79,95
Utopia	DV	59,95
Unirally	DV	49,95
Ultima: False Prophet	US	129,95
Urban Strike	DV	59,95
Yoshi's Island	DV	109,95
Y's V	JP	99,95

MEGA DRIVE:		
Donald Duck in MMallo.	DV	99,95
Light Crusader	DV	119,95
Olympic Games	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	119,95
Worms	DV	99,95

SEGA SATURN:		
Sega Saturn Konsole		399,95
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Triolgy	DV	89,95
Athlete Kings	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	119,95
Battle Arena Toshinden	DV	89,95
Black Fire	DV	84,95
Blazing Tornado	JP	39,95
Body Special	JP	99,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust a Move 2	DV	79,95
Bomberman	JP	129,95
Bug!	DV	89,95
Chase HQ 2	JP	104,95
Chaos Control	DV	84,95
College Slam	US	109,95
Creature Shock	US	114,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Cyberdoll	JP	124,95
Cyberia	DV	84,95
D	DV	89,95
Darius Gaiden	JP	49,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Dark Saviour	JP	119,95
Daytona USA	DV	49,95
Death Crimson	JP	109,95
Destruction Derby	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Digital Pinball	DV	49,95
Earthworm Jim 2	US	109,95
Euro 96	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fatal Fury	JP	134,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Fighting Vipers	JP	124,95
Galactic Attack	DV	89,95
Galaxy Fight	JP	59,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Gradius Deluxe Pack	JP	119,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gulliver Boy	JP	59,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On GP 96	DV	99,95
Hang On 96	US	59,95
Hi-Octane	DV	69,95
High Velocity	US	109,95
Iron Storm	US	119,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Linkle Liver Story	JP	49,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mansion o.t. Hi. Souls	DV	49,95
Mega Man X	JP	114,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Jam T.E.	DV	79,95
NBA Action	DV	84,95
Night Warriors	DV	104,95
Nights inkl. Pad	DV	134,95
NFL Quarterback Club	US	109,95
NHL Powerplay 96	US	114,95
Off World Interceptor	DV	89,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Out Run	JP	89,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95
Primal Rage	DV	84,95
Pro Pinball	DV	84,95
Race Drivin	JP	39,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Robotica	DV	49,95
Romance o.t.3 Kingdoms	US	119,95
Sega Rally	DV	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DV	89,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Shinobi X	DV	89,95
Sim City 2000	DV	84,95
Skeleton Warriors	US	99,95
Slam'n'Jam	DV	89,95
Sonic Wings	JP	129,95
Star Fighter 3000	US	99,95
Steeldome	JP	119,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	99,95
Striker 96	US	89,95
Strikers 1945	JP	129,95
Tetris Plus	US	124,95
Titan Wars	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Valora Vally Golf	DV	89,95
Vampire Hunter	JP	69,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Racing	DV	79,95
Virtual Open Tennis	DV	89,95
Wipeout	DV	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
World Adv. Mil. Comm 2	JP	99,95
World Series Baseball	DV	89,95
World Heroes Perfect	JP	114,95
Worms	DV	89,95
WWF Arcade Game	DV	89,95
X-Men	DV	89,95

SONY PLAYSTATION:		
Sony Playstation Konsole		389,95
3D Lemmings	DV	79,95
A-Train	DV	94,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Air Combat	DV	79,95
Alien Trilogy	PV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Bubble Bobble	US	79,95
Bust a Move 2	DV	79,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	US	104,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cyberia	DV	84,95
Cyber Sled	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	US	119,95
Destruction Derby	DV	94,95
Descent	DV	89,95
Die Hard Trilogy	DV	89,95
Die Hard Triolgy	US	109,95
Discworld	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Pinball	DV	59,95
Fade To Black	DV	84,95
Fighting Illusion (Kick Box)	JP	139,95
Fireman	JP	139,95
FIFA Soccer 96	DV	79,95
Formel 1	DV	99,95
Gunship	DV	94,95
Goal Storm	DV	69,95
Impact Racing	DV	79,95
Jupiter Strike	DV	59,95
Jumping Flash 2	US	109,95
Krazy Ivan	DV	84,95
Kileak 2	JP	79,95
Kings Field	US	109,95
King of Fighters 95	JP	139,95
Kings Field 3	JP	144,95
Killing Zone	DV	89,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	US	109,95
Magic Carpet	DV	89,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Motortoon Grandprix 2	JP	139,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Live 96	DV	84,95
NeGcon	DV	84,95
NFL Game Day	DV	94,95
NHL Face Off	DV	94,95
NHL Powerplay 96	US	109,95
Need for Speed	DV	84,95
Novastorm	DV	89,95
Off World Interceptor	DV	59,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pete Sampras Tennis	DV	89,95
PGA Tour Golf 96	DV	84,95
Po'ed	US	109,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	US	89,95
Primal Rage	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Ran Soccer	DV	69,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	US	109,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Robo Pit	US	119,95
Samurai Shodown 3	JP	134,95
Silverload	US	109,95
Shellshock	DV	79,95
Skeleton Warriors	US	109,95
Slam'n'Jam	DV	84,95
Smash Court Tennis	JP	134,95
Space Hulk	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Zero 2	JP	139,95
Starblade Alpha	DV	59,95
Starfighter 3000	US	99,95
Strike Point	US	94,95
Shockwave Assault	DV	69,95
Track & Field	DV	94,95
Tekken 2	JP	139,95
Tekken 2	US	99,95
Toshinden 2 Plus	JP	89,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk	DV	84,95
Tobal No. 1	JP	129,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Total Eclipse	DV	89,95
Total NBA	DV	94,95
Top Gun	US	109,95
Top Gun	DV	i.V.
True Pinball	DV	84,95
Twisted Metal	DV	84,95
Viewpoint	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
World Cup Golf	DV	59,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout	DV	94,95
Worms	DV	89,95

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,–
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Entwickler: Neon, D • Produzenten: Mike Delves, Paul Tresise • Programmierung: Jan Jöckel, Antony Christoulakis, Matthias Wiederwach, Michael Büttner, Peter Thierof, Michael Kleps • Musik: Chris Hülsbeck • Grafik: Andreas Samland, Leif Rumbke, Ulli Mayer, Jens Baumgardt, Jens Rotzsche • Level Design: Boris Triebel, Eike Radunz.

Tunnel B1



Totale Vernichtung: In einer Kettenreaktion sprengt Ihr eine komplette Werfer-Batterie in die Luft.



Eine der schildgeschützten Maschinenkanonen aus nächster Nähe: Feuer frei!

Kurz nachdem Ihr Euer Mutterschiff verlassen habt, explodiert es! Im FMV-Intro, begleitet von klassisch-monumentaler Musik, seht Ihr die Vorbereitungen und den Start Eures "Tunnel B1"-Jägers.











Das war knapp: Euer Mutterschiff fliegt mit Getöse in die Luft.



Raketeneinsatz gegen fliegende Gegner: Ein Treffer genügt, und die Kreuzung ist frei.

PS In ferner Zukunft hat sich ein größenwahnsinniger Diktator mit furchtbarer Superwaffe zum Alleinherrscher aufgeschwungen. Unfähig diese Waffe nachzubauen und damit das Gleichgewicht des Schreckens wiederherzustellen, sehen die Mächte der Erde nur noch einen Ausweg: Ein einzelner Kampfpilot soll mit seinem waffenstarrenden Gleiter in die Tunnelsysteme des Despoten eindringen und sich bis zum Zentrum vorkämpfen. Jeder der Abschnitte konfrontiert Euch mit einem Primär- und einem Sekundärziel: Ersteres müßt Ihr erreichen, um Zugang zu weiteren Komplexen zu erhalten. Die Sekundärziele sind zwar optional, versucht aber trotzdem, sie zu erfüllen: Meistens geht es darum, neue Waffensysteme bzw. Ausbaustufen zu finden. Um Euch in den Schächten nicht zu verirren, studiert Ihr jederzeit während der Mission eine zoombare Karte: Auf dieser sind Eure Ziele als kleine Zeichen entlang der Tunnelumrisse verzeichnet. Fadenkreuze weisen Euch den Weg, während Kreise einzusammelnde Gegenstände markieren. Rote Icons kennzeichnen Primärziele, gelbe dagegen die Sekundär-Aufgaben. Meist habt Ihr nicht viel Zeit für die Mission: Ein Timer tickt abwärts, erreicht Ihr vor Ablauf der Zeit nicht rechtzeitig das rettende Tunnelende, ist Eure Mission gescheitert. Alle Abschnitte sind schwer bewacht: Neben stationären Flak-Stellungen, die teilweise mit Energie-Schilden geschützt sind, erwarten feindliche Gleiter und Helikopter Euer Eindringen. Kommt Ihr diesen zu nahe, begrüßen sie Euch mit Minenwurf und Bombenhagel. Außerdem wurden zur Sicherung massenweise Panzersperren und massive Stahltore in den Schächten angebracht. Diese Tore können nur deaktiviert werden, indem Ihr farblich passende Energie-Reaktoren in die Luft jagt: Für einige Sekunden öffnen sich die entsprechenden Tore, danach verschließt ein automatischer Reparaturmechanismus den Zugang wieder. Einfache Gitter sprengt Ihr dagegen mit Minen in die Luft. Vielfältig wie Eure Aufgaben ist Eure Bewaffnung: Mit den L- und R-Tasten kontrolliert Ihr Eure beiden Waffensysteme. Anfangs nur mit Maschinenkanone ausgerüstet, findet Ihr bald leistungsfähigere Systeme in den verzweigten Röhren. Die mit dem L1-



Die hölzernen Panzersperren müßt Ihr umfliegen, um nicht als Kanonenfutter zu enden.



Ein Reaktor: Pumpt ihn mit Raketen voll und nehmt Reißaus, bevor sich die Stahl-Schotts schließen.



Partikelzauber: Trümmer und Explosionswolken begleiten Euch beim Dauerfeuer-Flug durch die Tunnels.



Da jeder Knopf des Joypads belegt ist, werden Euch Erfolgserlebnis erst nach längerer Einspielzeit gegönnt.


Tunneljagd: Mit der "Slide"-Funktion driftet Ihr besser um die Kurven und spart einige Zehntelsekunden.

Knopf bedienbaren Primärwaffen bestehen aus der Standard-Kanone, Raketen, Missiles und dem Argon-Laser. Mit Power-Ups lassen sich diese Systeme jeweils zweimal ausbauen. Als Sekundärwaffen (mit dem R1-Knopf abzufeuern) stehen Euch Flares (Täuschziele, um hitzesuchende Raketen abzuwehren), Minen und Smartbomben zur Verfügung. Mit den Standard-Kontrollen ist die Manövrierbarkeit Eures Gefährts jedoch noch lange nicht erschöpft: Drückt Ihr Beschleunigungs- und Bremsknopf gleichzeitig, aktiviert Ihr den "Slide": Mit dieser Drift-Funktion steuert Ihr fixer um enge Kurven und weicht heimtückischen Laser-Attacken aus. Auch eine "Strafe"-Funktion darf nicht fehlen: Damit bewegt Ihr Euch seitlich, ohne die Blickrichtung zu ändern. Hilfreich ist dies beim vorsichtigen Heranschweben an schwerbewachte Geschützbatterien: Ihre lugt um die Ecke, beharkt die Stellung mit MG-Feuer oder Raketen und geht sofort wieder in Deckung. Viele der "Tunnel B1"- Missionen lassen Euch für taktisches Anschleichen jedoch wenig Zeit: Oft hetzt Ihr, nur noch wenige Sekunden auf dem Timer, durch die Gänge und müßt den Turbo aktivieren, um das Ziel noch zu erreichen. Mit dieser Ultra-Beschleunigung bersten auch die zahlreichen Sperren und Kisten. Sinkt Eure Energie bedrohlich weit nach unten, sucht Ihr Euch einen radioaktiven Behälter: Zerschießt ihn und schnappt Euch innerhalb weniger Zehntelsekunden den wertvollen Energiespender im Inneren. Erreicht Ihr trotz aller Widrigkeiten das Tunnelende, dürft Ihr den aktuellen Level auf Memory-Card speichern. Habt Ihr Pech, erlauben Euch begrenzte Continues das Weiterspielen im selben Abschnitt. *cb*


Ein Reaktor fliegt in die Luft. Mit der Maschinenkanone richtet Ihr gegen diese Monster nichts aus: benutzt Raketen!


Schwelende Leuchtfeuer tauchen einige Abschnitte in gleißende Farben.

Vorbildlich: In einem umfangreichen Soundmenü stellt Ihr Euch die gewünschte Soundkulisse selbst zusammen: Waren bisher nur Musik und Effekte verstellbar, legt Ihr im "Tunnel B1"-Menü sämtliche FX, vom Waffengeknatter bis zur Düsenlautstärke persönlich fest: Ein Beispiel, das Schule machen sollte!



Umfangreich: Hier legt Ihr Eure bevorzugte Geräuschkulisse fest.

! Mit explosiver Grafik und atemberaubenden Lichteffekten zeigt "Tunnel B1", was aus der Playstation herauszuholen ist - und welche Probleme auch deutsche Gründlichkeit nicht beheben kann: Der aus "Wipeout" bekannte Clipping-Fehler (Untergrund-Polygone werden zu früh ausgeblendet) stört das ansonsten fehlerlose Optik-Feuerwerk. Spielerisch wechseln sich zwei Schwerpunkte ab: Ihr rast entweder mit gnadenlosem Zeitdruck im Nacken durch die Tunnel, oder verwickelt Euch in gnadenlose MG-Gefechte mit Granatwerfer-Stellungen. Spätere Stollen fordern taktisches Vorgehen: Die Karte wird verzweigter, komplexe Aufgaben müssen in der richtigen Reihenfolge erledigt werden. Größere Überraschungen fehlen über den gesamten Spielablauf, trotzdem sollte jeder Action-Fan ein Probespiel wagen: "Tunnel B1" ist ein technisch überzeugender Adrenalin-Reißer.

Christian Blendl


Mit "Select" blendet Ihr die zoombare Karte ein: In späteren Abschnitten verliert Ihr leicht die Orientierung.


Treffer: Oft ist es sinnvoller, die Gegner am Rande zu ignorieren und vorbeizurauschen.

SPIELSPASS **81%**

TUNNEL B1 – PRESS START BUTTON – NEON – ocean – © 1996 OCEAN Software Ltd.

HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	88%
SOUND	90%

Gnadenloses Schacht-Shoot-Out mit grandioser Grafik. Gegen die Luxus-Optik hat das hektische Spieldesign keine Chance.

AB 12

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Arbeit.

Entwickler: Supersonic, GB • **Produzent:** Simon Harris • **Programmierung:** Peter & Andrew Williamson • **Sound:** Gerhard Gourley

Supersonic Racers



Zweikampf vor der Brücke: Wer nicht im Abgrund enden möchte, muß die Kollegen wegrempeln oder abhängen.



Auf der wackligen Schwingbrücke herrscht Waffenstillstand: Wenn einer fällt, stürzen alle ab.



Nashornhaifische im Anflug! In den Wolken wollen fiktive Wesen Euren Zeppelin demolieren.

Obwohl "Supersonic Racers" mit prächtigen Polygon-Kursen und Special FX aufwartet, bringt Euch ein gemeiner Kamerafehler um die Erstplazierung: Schleudert Ihr um eine 180°-Kurve, kommt die Kamera nicht mit und Ihr erblickt Euer Vehikel von vorn. Wenn Ihr nicht am Wegrand stehenbleibt und wartet, bis sich die Kamera wieder justiert hat, heizt Ihr blindlinks in Euer Unglück. Besonders groß ist die Verwirrung im Weltraum, wo Ihr Euch nicht am Untergrund orientieren könnt. Minutenlange Ausflüge ins Nichts sind keine Seltenheit.

PS Neuer Stoff für "Micro Machines"-Fans: "Supersonic Racers" kommt zwar nicht aus dem Hause Codemasters, knüpft aber nahtlos an das egoistische Konzept der bekannten Miniflitzerserie an. Mit einem von acht zwielichtigen Rasern schwingt Ihr Euch hinter das Steuer eines Rennwagen, Raumschiffs, U-Boots oder Zeppelins, um in zehn Welten (zu je zwei bis drei Rennstrecken) allen Verkehrsregeln zu spotten. Ihr steuert Euer Vehikel von schräg-oben über die Kurven- und Hügel-reiche Rennbahn, die aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt ist. Nachdem Startschuß steigen alle Teilnehmer in die Eisen, um an der ersten Schikane die Nase vorn zu haben: Im Dschungel springt Ihr mit Eurem Geländewagen über Stachelfallen und nutzt Schwingbrücken, am Nordpol streitet Ihr Euch mit den anderen Teilnehmern um einen Platz auf dem Skilift, der Euch auf die Spitze eines Berges befördert. Im wilden Westen und im persischen Palast drängt Ihr Eure Kontrahenten auf schmalen Pfaden in den Abgrund, im Weltall droht ein Wurmloch Euer Raumschiff zu verschlingen. Unter Wasser düst Ihr mit Eurem U-Boot durch Felsspalten, Schlingpflanzen und einen Wal, der Euch mit seinem Ausstoßloch wieder hinausspritzt. Landet Ihr im Abseits, wird Euer Flitzer nach kurzer Pause wieder auf die Rennbahn gesetzt – Eure Chance für eine schreckliche Rache. Je nach Spielmodi (Weltmeisterschaft, Duell- oder Zeitfahren) versucht Ihr den Feind abzuhängen oder in die nächstbeste Falle zu schubsen. Profis kennen jede Schikane der Landschaften und nutzen kleine Abkürzungen durch Kaktusfelder und Geröllhaufen. Habt Ihr die Ziellinie passiert, erhaltet Ihr für Eure Plazierung Punkte, mit denen nach dem letzten Rennen der Meister ermittelt wird. Nur beim Zeitfahren seid Ihr allein auf der Strecke, Eure Bestzeiten speichert Ihr per Memory Card. Können Euch die Computergegner nicht mehr das Wasser reichen, zieht Ihr einen guten Kumpel hinzu, der dann stellvertretend scheppernde Crashs kassiert. *oe*

! Wie der geistige Vorgänger "Micro Machines" ist "Supersonic Racers" für mehrere Spieler gedacht: Im einsamen Kampf mit dem Computer kommt nur mäßige Laune auf, erst wenn nach einem zünftigen Crash die wütenden Beschimpfungen menschlicher Kontrahenten über Euch hereinbrechen, steigt die Stimmung. Supersonic hat die 3D-Möglichkeiten mit Bergen und Talfahrten gut genützt, leider kosten Euch die träge Kamera und kleinere Grafikfehler manchmal die Erstplazierung. So erkennt Ihr aus bestimmten Perspektiven drohende Abgründe zu spät und rast ahnungslos ins Verderben. Ob die knallbunten Landschaften, die Vögel und Fledermäuse, Luftblaseneffekte und die fröhlichen Jodelmelodien wohl zur Aufmunterung nach solchen Frusterlebnissen gedacht sind? "Supersonic Racers" ist pfiffiger als "Micro Machines", Fans der Vorlage greifen zu.

Oliver Ehrle



Nichts wie weg: Auf dem muffigen Friedhof flattern Fledermäuse bedrohlich durch die Luft.



Schiff ahoi! Nützt auf dem Fluß die Strömungen und nehmt Euch vor dem Wasserfall in acht!

SPIELSPASS 70%

HERSTELLER: Mindscape

SYSTEM: Playstation

ZIRKA-PREIS: 120 Mark

GRAFIK: 71% | SOUND: 72%

Micro Machines in 3D: Pfiffiges Rennen zu Wasser, Land und in der Luft mit Grafikfehlern, aber erstklassigem Zwei-Spieler-Modus.

AB 6

Andere Versionen
Keine weiteren Versionen geplant.

Destruction Derby



Neben der Stock-Car-Meisterschaft auf dem Rundkurs (Bild) erwarten Euch auch Blechschlachten in der Arena.

SA Erst auf die Rennstrecke oder gleich in die Arena? Bei "Destruction Derby" erwarten Euch unterschiedliche Kulissen und radikal verschiedene Spielmodi. Im normalen Rennen geht´s noch halbwegs gesittet zu: Auf engem Parcours fahrt Ihr eisern Eure Runden und versucht, Euch durch die drängelnden Konkurrenten nicht aus der Ruhe bringen zu lassen. Gangschaltung gibt´s keine, lediglich in den Rückwärtsgang wechselt Ihr per Knopfdruck, um Euch aus einer prekären Crashsituation zu lösen. Habt Ihr alle Stock-Car-Meisterschaften gewonnen, werdet Ihr Euch früher oder später in Rennen wagen, bei denen es nur um die Demolierung des Gegners geht. Potentielle Selbstmörder lassen sich gar inmitten der berüchtigten Arena aussetzen. Dann rumpeln von allen Seiten die Crash-Cars auf Euch zu, um Euch in möglichst kurzer Zeit zu demolieren. Wie in den Rennen zeigt eine Grafik im rechten unteren Bildschirmeck den Zerstörungsgrad Eures Fahrzeugs an. Wenn Eure Mühle dampfend zusammenbricht, endet der Wettbewerb, und Eure Zeit wird auf Memory Card verewigt.
Auch wenn sich "Destruction Derby" in vielen Punkten von konventionellen Autorennen wie z.B. "Daytona" unterscheidet, werdet Ihr zahlreiche bekannte Features finden. Ihr könnt z.B. die Sichtperspektive jederzeit umschalten, Euch direkt in den Wagen setzen oder das Rennen von schräg oben mitverfolgen. *wi*

Andere Versionen
Die Playstation-Urversion ist seit dem letzten Jahr im Handel.


Winnie Forster

! Auf der Playstation war "Destruction Derby" ein rasantes, aber recht unausgewogenes Produkt, das hauptsächlich durch die neuartige Spielidee und die grafisch witzige Crash-Simulation überzeugte. Abgesehen vom gekappten Link-Modus enthält die Sega-Fassung alle Features des Originals. Daß es optisch und technisch schwächer ist, merkt der Zuseher eher als der Spieler. Inmitten der furiosen Renn-Action fallen dem Fahrer die Pop-Ups eigentlich kaum auf. Eine einsteigerfreundliche und flotte Crash-Raserei.

SPIELSPASS 70%

HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	75%

Pop-Up-geplagte Umsetzung der Playstation-Karambolage. Grafisch mittelmäßig, spielerisch kaum Unterschiede zum Vorbild.

AB 12

Die Designer

von "Destruction Derby" sind bereits seit den 80er-Jahren für Psygnosis tätig. So kennen Amiga-Besitzer das Reflections-Logo aus drei "Shadow of the Beast"-Spielen und der "Speedball"-Hommage "Ballistix".



Reflections: Seit den 80er-Jahren entwickeln die Brüder Edmondson für Psygnosis.

Entwickler: Lobotomy Software, USA

Exhumed





Volltreffer: Sowohl der glühende Feuerball des Anubis-Monsters als auch die Pistolenkugel treffen in's Ziel.



Die Brücke führt Euch zu einem weiteren Abschnitt innerhalb des Bauwerks. Bereitet Euch auf harte Gefechte vor.



Mit gedrückter "X"-Taste laßt Ihr Euren Blick nach oben schweifen: Auf dem Block erspäht Ihr eines der Symbole.

Viele 3D-Shooter leiden unter mangelhaften Kartenfunktionen. Oft genug verlauft Ihr Euch in verzwickten Verliesen und Raumstationen, da



Mit der optionalen dreh- und zoombaren Karte im Blickfeld bleibt Ihr stets über Eure Position im Bilde.

die Übersichtskarten weder dreh- noch zoombar sind. Außerdem behindert das mühsame Prüfen der Position den Spielfluß. Die "Exhumed"-Macher zogen sich mit einer Einblendungsoption elegant und technisch kompetent aus der Affäre: Der Pfeil zeigt Eure Blickrichtung, das Gitter selbst folgt fließend Euren Bewegungen. Außerdem verstellt Ihr mit dem Joypad stufenlos den Maßstab. Kennt Ihr den Komplex bereits oder behindert die Karte Eure Sicht, rollt Ihr die Karte im Optionsmenü einfach wieder ein.

Im Karnak-Tal zieht Unheil auf: Dämonische Kreaturen terrorisieren die Bewohner und haben sechs magische Artefakte geraubt. Darob erzürnt, dreht sich Pharao Ramses nicht nur im Grabe herum, sondern steigt auch aus dem Sarkophag empor. Euch erwählt er dazu aus, den bösartigen Grabräubern Paroli zu bieten und die gestohlenen Heiligtümer wieder an ihren angestammten Platz zu bringen. Nachdem Ihr den Worten des Pharaos (auf Deutsch!) gelauscht habt, wählt Ihr auf der Übersichtskarte Euer nächstes Ziel – per Kamel reist Ihr zu Grabstätten, Tempeln und unwegsamen Gebirgs-Pässen. Dabei kommt es vor, daß Ihr eine angefangene Mission abbrechen müßt, denn die Artefakte, nach denen Ihr primär Ausschau haltet, bergen wichtige Funktionen: Mit jedem der mystischen Gegenstände erlangt Ihr neue Fähigkeiten, die notwendig sind, um bestimmte Abschnitte zu vollenden. So braucht Ihr Euch ohne sprungstarke Sandalen erst gar nicht auf dem Sobek-Pass blicken lassen. Doch es gibt noch weitere Gegenstände: Vier goldene Symbole dienen als Türöffner, und das magische Auge läßt Euch den Grundriß jedes Bauwerkes auf Eurer Karte erkennen. Natürlich bestreitet Ihr Euer Abenteuer nicht ohne durchschlagskräftige Waffen: Da sich der Krummsäbel als wenig hilfreich gegen Skarabäen, Riesenhornissen und schakalköpfigen Anubis-Schurken erweist, kontert Ihr mit Pistole und M60-Maschinengewehr. Auch mit magischen Waffen hantiert der Archäologe im Auftrag des Pharao:



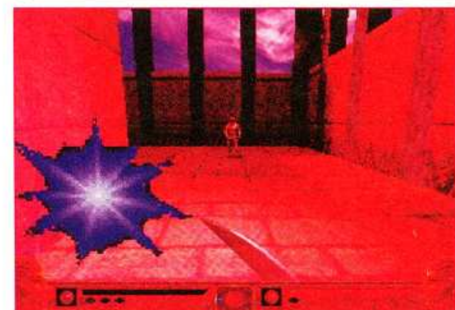
Mit seinen gelungenen Lichteffekten (hier eine explodierende Vase) ist "Exhumed" ein technisches Saturn-Highlight.

Mit Handgranaten-ähnlichen Amun-Bomben, dem feuerspeienden Ring des Ra und Blitzen aus dem heiligen Armreif laßt Ihr Eure Gegner platzen. Doch Vorsicht: Jede Waffe ist nur mit einem begrenzten Munitions-Vorrat ausgestattet. Habt Ihr ein Magazin verschossen, wird automatisch auf eine andere Waffe umgeschaltet.

Getroffene Gegner hinterlassen neben einem Haufen Körperteile auch schwebende Kugeln. Mit Munitions-Einheiten füllt Ihr die jeweils aktive Waffe auf, Energie-Bälle erfrischen vom Kampf ausgezehrte Abenteurer. Habt Ihr Glück, erwischt Ihr eine Unverwundbarkeits-Kugel und ballert Euch für einige Sekunden sorglos durch die Gegner-Meute. Mit dem Waffen-Booster schließlich schießt



Feuergefecht im Innenhof: Sobald Ihr den Wächter erspäht, laßt Ihr eine MG-Garbe los. Dann sofort in Deckung!



Mit dem Krummsäbel auf verlorenem Posten: Bevor Ihr Euch dem Grabräuber nähern könnt, werdet Ihr getroffen.

Ich stolpere mit rauchender Wumme in eine Sackgasse, von links und rechts nehmen mich Schakale mit glühenden Feuerbällen ins Kreuzfeuer. Ich weiche zur Seite aus, kontere mit MG-Gedonnere und genieße schmetternde Hintergrundchoräle: Seit meinem indizierten Action-Favoriten hat mich keine 3D-Ballerei so gefesselt wie "Exhumed". Die Pyramiden-Hatz erfüllt mit Automap, Sprung-Option und reichem Waffen-Arsenal sämtliche Anforderungen an einen zünftigen 3D-Shooter und setzt obendrein einen neuen Technik-Standard: Euer Marine legt ein rasanteres Tempo vor als sein Index-verknackter Kollege und federt bei jedem Schritt dynamisch nach. Die ägyptische Kulisse fesselt mit authentischen Texturen und revolutionären Lichteffekten.



Robert Bannert


Mit der Sobek-Maske könnt Ihr in die Kanäle hinabtauchen: Achtet trotzdem auf Euren Sauerstoff rechts oben.


In der großen Halle des "Sobek Schreins" werdet Ihr mit Feuer eingedeckt. Mit elegantem Seitschritt ("Strafing") weicht Ihr den gleißenden Projektilen aus.

Ihr einige Zeit mit doppelter Kadenz. In den zahlreich herumstehenden Vasen und Statuen schlummern entweder obige Extras, hungrige Käfer oder böse Flüche – steht Ihr zu nahe an einem Behälter, zieht Euch eine Explosion oder ein aggressiver Blitz große Mengen Energie ab. Auch bei steinernen Schädeln solltet Ihr Sicherheitsabstand wahren: Schießt Ihr eine Salve darauf ab, explodieren diese und sprengen Euch neue Pfade durch die verwinkelten Gemäuer.
Habt Ihr wenig Munition, ärgert Ihr die tumben Bösewichte: Oftmals gehen diese aufeinander los, Ihr wartet ab und gebt dem geschwächten Überlebenden anschließend den Rest. Auf Brücken und Podesten nutzt Ihr die Möglichkeit, nach oben und unten zu schielen: Ist unter Euch brodelnde Lava, manövriert Ihr vorsichtig weiter, blickt Ihr auf Wasser, könnt Ihr einen Sprung in's kalte Naß riskieren: Selbstverständlich hat der moderne Indy das Freischwimmerabzeichen und paddelt problemlos durch die Katakomben. Jeder Forschungs-Fortschritt wird vom Programm automatisch mitgespeichert. Verlaßt Ihr einen Level, wird der vorhandene Energie- und Munitionsvorrat ebenfalls gesichert: Überprüft deshalb lieber nochmal Eure Ressourcen, bevor Ihr zum nächsten Grabmal losreitet. *cb*


Die wuchtigen Explosionen der Steinköpfe sprengen Euch den Zugang zu neuen Bereichen der "Exhumed"-Bauwerke frei.



Zugang verwehrt: Mit Hilfe der passenden Symbole öffnet Ihr versperrte Türen in den "Exhumed"-Gruften.

Alarm: Ein dramatischer Lichteffekt kündigt Euch heranrasende Geschosse an.


Langer Atem: Mit der "Sobek-Maske" auf dem Kopf taucht Ihr durch miefige Kanalsysteme.

Nicht ganz neu (siehe "Rayman") ist die Idee der "Exhumed"-Artefakte: Mit den im späteren Spielverlauf gefundenen Artefakten eignet sich Euer Forscher neue Fähigkeiten wie Tauchen und Höherspringen an. Besucht Ihr bereits durchgespielte Level erneut, erwarten Euch Bonus-Gegenstände, die vorher unerreichbar waren. Im "Karnak"-Level etwa könnt Ihr Euere Energie-Kapazität durch ein verstecktes Symbol verdoppeln.


Praktisch: Habt Ihr die Sandalen, springt Ihr für den Rest des Spiels doppelt so hoch.

! Mit beeindruckend flüssiger 3D-Grafik setzt US-Entwickler Lobotomy Maßstäbe auf dem Saturn: Durch so detaillierte Komplexe ballerten sich bisher nur Pentium-Besitzer. Doch neben der ägyptischen Baukunst beweist "Exhumed" auch spielerisch Klasse: Von Euch wird nicht nur vorsichtiges Heranpirschen und gezieltes Feuern auf bedrohliche Anubis-Schergen gefordert, sondern auch das Meistern anspruchsvoller Geschicklichkeitseinlagen: Die als Schlüssel fungierenden Medaillons sind oft schwer zu erreichen. Mit jedem Artefakt erlernt Ihr neue Fähigkeiten, mit den Hüpf-Sandalen etwa räumt Ihr anfangs unerreichbare Boni aus den Katakomben. Die atmosphärisch gelungene Musik hebt das Grabräuber-Ambiente ebenfalls an. Zwar müßt Ihr manchmal frustige Sprung-Kombinationen meistern, doch für 3D-Shooter-Fans ist das Ägypten-Epos trotzdem ein Pflichtkauf.


Christian Blendl

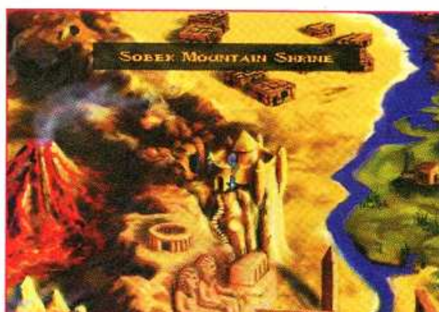
SPIELSPASS **85%**

HERSTELLER: BMG, Sega
SYSTEM: Saturn
ZIRKA-PREIS: 100 Mark

GRAFIK	SOUND
86%	84%

Atmosphärisch dichtes, grafisch geniales Grabmal-Geballere, bei dem nur die mangelnde Speicheroption stört.

AB 16



Auf der Oberwelt legt Ihr Eure Reiseziele fest, anschließend treibt Ihr Euer Kamel zu den Bauten und forscht los.


Nach einer ohrenbetäubenden Detonation klafft ein Loch in der Mauer: Neue Rätsel erwarten Euch!

Andere Versionen
Playstation- und PC-Versionen werden voraussichtlich im Januar erscheinen.

Entwickler: Quintet, J • **Produzent:** Kamui Fujiwara

Terranigma



Abenteuer-Freaks ist der Name Enix spätestens seit dem PAL-Release des Strategie-Adventures "Actraiser" ein Begriff. Neben der zweiten "Actraiser"-Episode sind die Action-Adventure "Soulblazer" und "Illusion of Time" in Deutschland erschienen. Enix' größter Erfolg sind die "Dragon Quest"-Rollenspiele, die in Japan als härtester Konkurrent zu Squares "Final Fantasy" gelten. Allerdings ist das japanische RPG-Epos bislang im Heimatland geblieben – zumal Enix Anfang des Jahres die US-Niederlassung schloß.



Enix' "Actraiser"-Adventure für das Super Nintendo ist 1992 in Deutschland erschienen.

"Terranigma" erschien vor knapp zwei Jahren in Japan, hat aber bis heute nichts von seinem Charme eingebüßt. Originaltitel des klassischen Kopffüßler-Abenteuers: "Creation of Heaven and Earth".



Kaum sind die Flußbette in der Savanne wieder gefüllt, platscht Ihr zu bislang unerreichbaren Ufer-Plätzen.



Mundgeruch: Die fetten Douma-Kröten stoßen bunte Gase aus und rülpsen Euren Helden durch einen brüchigen Staudamm.



Um bis zum deutschen Nintendo-64-Release im März die Produktlücke zu schließen, zapfen Nintendo die letzten Abenteuerreserven aus Fernost an – jüngster Umsetzungssproß der Adventure-Offensive ist Enix' "Terranigma". Ein stimmungsvolles Intro klärt Euch über den düsteren Sagenschatz der "Terranigma"-Welt auf, anschließend lotst Ihr ein übermütiges Anime-Sprite durch das Startdorf.

Als Ark in der verbotenen Kammer seines Lehrmeisters eine magische Truhe entdeckt, wird das Gleichgewicht zwischen Licht und Schatten empfindlich gestört: Eure Freunde und Bekannten erstarren zu Eis, neben den pflichtbewußten Ladenbesitzern bleibt nur Arks Lehrmeister von der Katastrophe verschont. Der greise Mentor weiß auch prompt einen Rat: Um den Dorfbewohnern wieder Leben einzuhauchen und die globale Eiszeit zu beenden, muß Ark alle fünf Verlies-Türme seiner unterirdischen Heimat abklappern. Nebeneffekt der Rettungsaktion: Mit jeder Turm-Befreiung werden ein Kontinent der sagenhaften Oberwelt und neues Adventure-Terrain aufgetaut.



In den Wetter-Altären beschwört Ihr Regenwolken und bringt die ausgedörrte Steppe wieder zum Blühen.

Euer Charakter orientiert sich mit windzerzauster Wuschelfrisur und verwegenem Heldenblick am "Illusion of Time"-Akteur Will. Sämtliche Aktionen und Schauplätze werden in gewohnter Japano-Tradition aus der Vogelperspektive gezeigt: Wie sein "Illusion"-Kollege rudert Euer Heldensprite mit den Armen und flitzt nach einem Doppel-Tap ungestüm durch bunte Anime-Siedlungen und Dungeons. Nach einem Druck auf den Aktionsknopf hechtet das flinke Kerlchen über Abgründe, verschiebt Statuetten, schmeißt zerbrechliche Behältnisse an die Wand und röstet seine Gegner mit magischen Schmuckstücken. Besonders weite Schluchten überwindet Finn mit einem akrobatischen Kunststück: Euer Held schaut sich nach dem nächsten Hochseil um, zückt seinen blauen Kristallspeer und balanciert vorsichtig über den schmalen Untergrund. Wer stürzt, verliert Lebensenergie oder findet sich nach einer schmerzhaften Landung in einem tieferen Stockwerk wieder.

Für die Ausrüstungsmenüs wartet Enix mit einer drolligen Innovation auf: Statt sich durch den üblichen Fensterwust zu kämpfen, verschwindet Ark in einer handlichen Taschendimension: Hier sortiert ein geflügelter Gnom Eure Besitztümer, zerrt eine bessere Rüstung vom Kleiderständer und erklärt mit deutschen Bildschirmtexten spieltechnische Feinheiten. *rb*



Enix-Tradition: Euer Held schnürt sein Bündel und stapft vermummt über eine Mode-7-Karte.



In Eurer Reisekiste findet Ihr Taschendimension nebst Options-Wicht: Ihr rüstet auf und schluckt Heiltinkturen.

! Nach diesem Test macht mein Abenteurer-Herz einen Freudensprung: Wer bisher vom Adventure-Angebot der 32-Bit-Konkurrenz enttäuscht wurde, packt die alte 16-Bit-Konsole aus dem Schrank und fühlt sich in der atmosphärischen "Terranigma"-Welt pudelwohl. Zauberhafte Charaktere, abwechslungsreicher Stereo-Soundtrack und zahlreiche Spezial-Gegenstände wie Kletter-Klauen und Schwimmer-Seerose – Enix verwöhnt mit allem, was das Super Nintendo zur Ideal-Konsole für Adventure-Freaks gemacht hat. Entgegen dem vorgeschriebenen "Illusion of Time"-Kurs stöbert Ihr auf eigene Faust in der noblen Mode-7-Landschaft herum und lebt hemmungslos Euren Entdeckerdrang aus. Größter Bonuspunkt der konsequent durchgestylten Japano-Umgebung ist das traumhafte Level-Design, obendrein versüßen Euch fair plazierte Speicher-Memoiren das Heldendasein.

Robert Bannert

SPIELSPASS 80%

天地創造

HERSTELLER	Enix
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	74%

AB 12

Zuckersüßes Action-Adventure in Nippon-Tradition: Held Finn glänzt mit tollem Level-Design und ausgeklügelter Steuerung.

Andere Versionen
Umsetzung sind nicht geplant.

Entwickler: Namco, J

Namco Museum Vol.1



"Galaga" ist noch heute ein Spielspaß-Garant (oben). Unten: "Toypop".



PS Nach ewigen Terminverschiebungen ist der erste Teil des "Namco Museum" endlich als PAL-Version lieferbar. Leider wurde die Zeit nicht dazu genutzt, eine besonders liebevolle Europa-Fassung abzuliefern. Namco-typisch müssen wir mit schwarzen Letterbox-Balken und Geschwindigkeitseinbußen gegenüber dem Japan-Original (siehe Test in MAN!AC 2/96) leben. Auch einige "Einrichtungsgegenstände" in dem aufwendigen Museum-Part wurden nicht europäisiert: So ist u.a. ein "Galaga"-Werbezettel weiterhin in japanisch, lediglich der Hinweis "Instruction Card, attached to the Arcade-Screen (1981)" prangt in Englisch daneben.

An der Zusammenstellung des Klassiker-Sixpack hat sich nichts geändert: "Bosconian" (Weltraumaction aus der Vogelperspektive), "Pole Position" (frühes 3D-Autorennen), "Galaga" (Referenz-Shoot'em-Up), "Toy Pop" (Tüftelei), "Pac-Man" und "Rally X" samt Update "New Rally X" (Auto-Sammelspiel) bereichern die CD. Die Oldies wurden nicht nachprogrammiert, sondern laufen als Emulation des Original-Code mit allen Cheats und Gimmicks. Sogar die Dip-Schalter der Automaten dürft Ihr via Joypad umlegen. Einige Spiele arbeiten auch mit dem Analog-Controller Negcon zusammen. *mg*

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER Namco

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 42% **SOUND** 48%

Sieben Arcade-Klassiker in authentischer Fassung. Trotz liebloser PAL-Umsetzung ein Traum für Nostalgiker.

AB 6

! Wer auch nur ein bißchen mit Arcade-Klassikern sympathisiert, wird das digitale Namco-Museum lieben. Sieht man von der uninspirierten PAL-Fassung ab, erschließt sich uns ein Stück Videospielgeschichte mit zwei Spielspaß-Klassikern ohne Verfallsdatum. Alleine wegen "Galaga" und dem Original-"Pac-Man" lohnt der Kauf. Meßt Ihr den Wert eines Spiels allerdings nur an der Qualität von FMV-Zwischensequenzen und kübelweise Rendergrafik, dann sind die 100 Mark zum Fenster rausgeworfen. Der aufgeschlossene Fan genießt den Rundgang im phantasievollen Museums-Bereich und philosophiert über die Qualität zeitloser Designkompetenz. Wollen wir hoffen, daß die weiteren Episoden baldigst in Europa erscheinen und daß Namco ihre Top-Titel endlich dem PAL-System anpaßt.

Martin Gaksch

Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant, allerdings wird die fünfteilige Oldie-Serie noch vor Weihnachten mit Vol.2 auf der Playstation fortgesetzt.

Entwickler: AM2, Japan

Fighting Vipers



Roller-Lady Grace will den Obermotz aufs Kreuz legen: Ihr drückt das Pad nach hinten und sammelt Energie.



Ihr habt den Boß durch's Gitter getreten: Die Kamera umrundet Euren Kämpfer und zeigt Grace im Detail.



Muskel-Braut Jane nimmt die zierliche Grace in die Mangel und trümmert Euch den Stahlhandschuh ins Gesicht.

AM 2 ist das Team hinter Titeln wie "Virtua Fighter", "Fighting Vipers" sowie "Daytona USA" und zählt zu Segas wichtigsten internen Entwickler-Crews für Saturn- und Spielhallentitel. Nicht nur für High-Tech-Spiele wie 3D-Beat'em-Ups und 32-Bit-Rasereien sind die Japaner verantwortlich, auch Automatenhits wie "Out Run" oder das Mega-Drive-Rollenspiel "Sword of Vermillion" entstammen ihren Tastaturen.



Hat die Rennspiel-Szene aufgemischt: Arcade-Klassiker "Out Run" (Bild: Mega Drive).



Technik-Puristen und Nahkampf-Enthusiasten rühmen Segas "Virtua Fighter 2" als besten 3D-Prügler. Zwar hat der Titel mit unzähligen Manövern, Kombos und Würfen das Genre revolutioniert, Polygon-Kämpfern mit Vorliebe für schonungslosen Schlagabtausch und das rauhe "Street Fighter"-Ambiente sagt der Titel allerdings wenig. Um mit der rabiateren Sony-Konkurrenz gleichzuziehen, kombiniert Entwickler-Crew AM2 actionbetontere Straßenscharmützel mit bewährter "Virtua Fighter"-Spielmechanik. Wenn die achtköpfige "Fighting Vipers"-Mannschaft sich vor einer dreidimensionalen Großstadtkulisse prügelt, herrschen statt traditionellen Kampfstilen abenteuerliche Eigenkreationen vor: Als kleinstes Team-Mitglied schlüpft z.B. der Skater Picky zwischen den Beinen der massiveren Kontrahenten hindurch, Roller-Girl Grace dreht graziöse Pirouetten und ist mit fahrbarem Schuhwerk flotter als die konventionell besohlte Konkurrenz. Die hübsche Japanerin Honey nutzt hemmungslos ihre weiblichen Reize aus und springt ihren Gegnern mit knackigem Polygon-Po in die Visage. Auch das Waffenarsenal der Vipern wurde unüblich bestückt: Entgegen der altertümlichen Konkurrenten-Bewaffnung entfremden die Vipern Gegenstände aus der Gosse als tödliche Waffen. Skater Picky prügelt mit dem Skateboard um sich, Rocker Raxel hat seine E-Gitarre auf den Rücken geschnallt und teilt musikalische Rundumhiebe aus. Entgegen den rüstigen Kämpfern aus mittelalterlichen Prügeleien steigen die Vipern mit modischer Zacken-Frisur und neonfarbenem Outfit in den Ring. Als Schutzkleidung haben die Kämpfer Plastik-Panzer und Gelenkschützer gewählt, das massige Marines-Mitglied Jane deformiert ihren Kontrahenten mit stählernen Armschienen die Texturen-Visage. Der riesige Bahn beeindruckt seine Gegner mit besonders pompöser Kluft: Der Hühne hat sich in einen blauen Mantel gehüllt, den massiven Schädel schützt er mit Wehrmacht-Kappe und Sonnenbrille. Zum Standardoutfit der männlichen Kämpfer-Riege gehören die obligatorischen Shoulder-Pads und fette Springerstiefel. Wie im berühmten Vorbild sind die Arenen begrenzt, das traditionelle "Ring Out" bleibt allerdings aus: Wo der "Virtua Fighter" aus dem Ring purzelt, donnert der "Fighting Vipers"-Kämpfer gegen ein Käfig-Gitter und schlägt sich die Nase blutig. Besonders heimtückische Recken packen ihren Widersacher an der Texture-Kluft und donnern das



Beinschoner, Armschienen und Schmalzfrisur: Tokio ist als einziger "Viper"-Macho ähnlich flink wie die Mädels.



Bevor Euch Heavy Raxel die E-Gitarre über den Schädel ziehen kann, bringt Ihr Grace mit ein paar Flic-Flacs außer Reichweite und wuchtet dem Rocker die Rollschuhe unters Kinn.



Der kurzwüchsige Picky schlüpft zwischen Honeys Beinen hindurch und tritt nach hinten aus.



BBB,C für einen Upper Kick: Honeys Special-Repertoire erinnert an die Manöver von "Virtua Fighter"-Chinesin Pai.





Kaum liegt Bahn auf der Matte, packt Honey ihren Gegner am Kragen und knallt den verblüfften Riesen gegen den Zaun.

überrumpelte Opfer mit voller Wucht gegen die Umzäunung. Büßt Ihr bei dem Manöver Eure letzten Energiereserven ein, zertrümmert die Aufschlagswucht Eures Körpers die Gitterstäbe: Der Kämpfer saust aus dem Ring heraus, und der Gegner kassiert Bonuspunkte. Beim Duell mit Raxel stürzt Euer Held aus luftiger Höhe von einem Lastenaufzug. Für Steuerung und Button-Belegung der "Fighting Vipers" hat AM2 die "Virtua Fighter"-Technik übernommen: Wie im Vorbild werden sämtliche Manöver über drei Knöpfe ausgeführt – die Standardbelegung sieht C für Tritte vor, mit B würgt Ihr den Gegner Schlagserien rein, mit A deckt Ihr Euren Helden oder tüftelt Finten aus: Geschickte Kämpfer täuschen die Verteidigungsstellung nur vor und übertölpeln den Gegner mit einem flotten Deckungsmanöver. Wie in "Virtua Fighter" sind schnelle Reaktionen und Kreativität die beste Lebensversicherung: Wer ausschließlich im Handbuch herumblättert und nach Manöver-Vorgaben forscht, nutzt nur einen Bruchteil des Kämperpotentials. Sowohl versierte 3D-Prügler als auch Anfänger experimentieren unbefangen mit Manövern und Grundbelegung, probieren neue Specials aus und stellen ihre eigenen Schlag- und Kick-Kombinationen zusammen. Auch wenn die Vipern-Duelle weniger ringkampfintensiv und wurflastig wie die "Virtua Fighter"-Kämpfe sind: Vollkontakt wird entgegen konventionellen 2D-Prügeleien groß geschrieben. Nur wer sich an seinen Gegner heranwagt und den Feind vor knallharte Tatsachen stellt, kann nach exzessivem Üben mit einer umfangreichen Manöver-Liste protzen. Feige Feuerball-Werfer und sprungwütige Beinarbeiter haben kaum eine Chance. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000



Im Trainings-Modus kämpft Ihr gegen einen Kontrahenten Eurer Wahl und bestimmt den Kampfstil Eures Gegenübers.



Statt simplem Schriftzug wird vor jedem Rundenbeginn das transparente "Fighting Vipers"-Logo eingeblendet.

Zaunwurf, der Zweite: Wenn Ihr Picky ans Gitter drückt, rollt sich das Skater-Kid zum handlichen Pake zusammen.

Anstatt sich wie in "Virtua Fighter 2" nur auf Texturen zu verlassen, wurden die "Fighting Vipers" mit dem Saturn-unüblichen Gouraud-Shading verziert. Dabei schraubte Sega die Auflösung der Kämpfer zugunsten des aufwendigen Light-Sourcing herunter. Die Lichtquelle haben die Grafiker außerhalb des Rings gelegt. Euer Saturn berechnet den Schattenwurf und paßt das Helden-Shading den Lichtreflexen an, um die räumliche Wirkung zu vertiefen. Auch wenn Lichteffekte und Shading auf dem Saturn nur knifflig zu realisieren sind, braucht sich das Resultat nicht hinter der Sony-Konkurrenz zu verkrümeln. Leider litt die Detailvielfalt unter den neuen Effekten: Die Charaktere haben Details eingebüßt, die Animationen sind ähnlich flüssig wie in "Virtua Fighter 2", aber weniger lebensecht.

! Auch wenn die gröber aufgelösten Asphalt-Teenies und flache Hintergrundoptiken nicht so beeindrucken wie die "Virtua Fighter 2"-Präsentation, altbewährte Routinen und VF-Manöver machen die optischen Schwächen wett: Die "Fighting Vipers"-Kämpfer protzen trotz simpler Drei-Button-Belegung mit größerer Manöver-Vielfalt als die Konkurrenz. Die Vollkontakt-intensiven Duelle sind übersichtlicher und fairer als bei den Namco-Teams: Prügel-Fortuna lächelt nicht nur den Kombo-Meistern zu. Die Gitter-Begrenzung der Arenen ist für erfahrene 3D-Prügler eine willkommene Abwechslung zum üblichen "Ring Out" und vergrößert obendrein mit neuartigen Käfig-Würfen das Special-Repertoire. "Fighting Vipers" ist mit rabiaten Kämpfern und kernigen Rock-Themen eine knallharte Alternative zum beschaulicheren "Virtua Fighter 2", vom Beat'em-Up-Thron stoßen kann es den Klassiker nicht.

Robert Bannert

SPIELSPASS 87%

FIGHTING VIPERS

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	73%

"VF 2"-ähnliche Prügelei im Ghetto-Käfig: Actionbetonter und flotter als der Klassiker, aber schwächer präsentiert.

AB 12









Zwei "Fighting Vipers"-Amazonen unter sich: Grace zertrümmert Honeys Brustpanzer, schlägt die entblößte Gegnerin zu Boden und wirft sich in "Virtua Fighter"-Manier auf die liegende Widersacherin. Ihr gebt Honey den Gnadenkick und zertrümmert die Blechmauer (rechts).

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Realtime Associates, USA

Ironman/X-O Manowar: Heavy Metal

Anstatt sich ausschließlich auf Lizenz-Geschichten um Marvel-Heroen oder DC-Charaktere zu verlassen, hat sich Acclaim mit dem Studio "Valiant" mittlerweile ein eigenes Comic-Label angeeignet. Für die nächste Videospielumsetzung



Stahlrüstung, Bio-Fasern und Blechbirne: Valiant-Schöpfung Manowar.

muß Dino-Jäger Turok den Kopf hinhalten (Nintendo 64). Zeichenstil und Handlungsdichte halten die Valiant-Teams brav in Marvel-Tradition, lediglich die aufwendigere "Manowar"-Farbgebung erinnert an die jüngsten Image-Werke von Kult-Zeichner Todd McFarlane.



Ironman kracht durchs Oberlicht und landet auf der Aufzugskabine: Die Passagiere wollen ins nächste Stockwerk.

PS SA Acclaim schickt die nächste Superheldengeneration an die Jump'n'Shoot-Front: Neben Ironman stürzt sich X-O-Manowar in den Kampf für Render-Recht und Ordnung. Ersterer ist ein Blechkopf aus dem Marvel-Universum, den Manowar-Mutanten hat Acclaim hingegen aus den eigenen Comic-Studios importiert. Während zu 16-Bit-Zeiten Sprite-Heroen durch eine gezeichnete Comic-Kulisse turnten, nehmen heute Render-Helden die Bösewichter auseinander. Die Übermenschen wurden in Acclaims hauseigenen Motion-Capture-Labors gezüchtet, anschließend hat man Ironman und Manowar zwischen rostigen Polygon-Schuppen und anderen 3D-Objekten in einer horizontal scrollenden Großstadt abgesetzt.



Euer Superheld mimt den "Shinobi"-Ninja: Wie im Sega-Klassiker erreicht Ihr die nächste Etage über einen Aufzug-Level.

Wer sich für seinen Wunschhelden entschieden hat, stapft alleine oder mit einem Kumpel durch Vorhöfe, Fabriken und Wolkenkratzer, wo Euch Mutanten und Superschurken in comicgerechter Plastikmontur auf die Pelle rücken. Egal ob Ihr Eure Gegner mit Blasterschüssen verschmurgelt oder der Meute mit konventionellen Beat'em-Up-Manövern und Schwertschlägen zusetzt – Eure Gegner stecken tüchtig ein. Wird das Gedränge zu dicht, greifen Eure Helden auf Prügelmanöver und den Powerbeam zurück: Ihr gebt knifflige Button-Kombinationen ein und sammelt eifrig Energiediscs auf. Wer seine Kraft sparen möchte, zielt mit einer Blastersalve auf explosives Beiwerk wie Fässer und zerbläst die Kontrahenten in grüne Schleimbrocken. Rennt Euer Heldenduo in eine Sackgasse, schaut Ihr Euch nach verdächtigen Hintergrundelementen wie Sicherungskästen oder einer Mauerbresche um und schießt die Polygonkulisse zu Bruch. *rb*



Der Saturn-Spieler hat sich für den Acclaim-Helden entschieden: Manowar aktiviert seine Schwebe-Stiefel.



Ironman vertrimmt seine Widersacher mit stählerner Faust, Manowar packt die Energieklinge aus.





Auf dem Vorhof des bösen Multikonzerns weicht Ironman Energieschildern aus, ballert Monsterspinnen von Baugerüsten und düst über Kraftwerks-Blöcke hinweg.

SPIELSPASS 39%	
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	37%
SOUND	46%

Schludriges Superhelden-gekloppe in 16-Bit-Tradition, sogar die unkonventionellen 3D-Bauten wurden verhunzt.

SPIELSPASS 39%	
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	37%
SOUND	46%

Müde Lizenz-Action mit konventionellem Superhelden-aufguß: Spielerisch an der Nullgrenze, technisch lieblos.

! Während sich zeitbewußte Entwickler um hochkarätige 3D-Optik und neue Spielideen bemühen, setzt Realtime Acclaims jüngsten Superheldensproß in angestaubter 16-Bit-Manier um: Anstatt das Heroen-Genre mit der neuartigen 3D-Optik aus dem Mittelmaßmorast zu hieven, schustert man einen fantasielosen Action-Titel zusammen, frei nach dem Motto: "Die doofen Comic-Fans werden's schon kaufen". Ignoriert man 3D-Gebäude und Video-Sequenzen, bleibt das gewohnte Prügel-Paket übrig: Optisch zweckmäßig, spielerisch unscheinbar, von schlampiger Kollisionsabfrage und Designpatzern gestört: Während sich Ironman souverän unter feindlichen Schuß-Salven wegduckt, ist sein Kollege für derartige Ausweichmanöver einen Kopf zu groß. Nervige Gitarrenriffs und 16-Bit-Sound geben den US-Helden den Rest. Forderung an die Entwickler: Wechselt endlich die Gußform!

Robert Bannert

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

SATURN, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SN, MD, NEO GEO, LASERDISC, MANGA ...

SEGA SATURN

Street Fighter A. 2	129.-
Nights + Joypad	149.-
Bomberman jp.	129.-
Fighting Vipers	129.-
Soviet Strike	129.-
Virtua Fight. Kids us	119.-
Fifa Soccer dt.	79.-
Legacy of Kain us	129.-
3 Dirty Dwarves us	129.-
Return Fire dt.	99.-
Tunnel B1 dt.	99.-

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy us	119.-
Crash Bandicoot	a.A.
Andretti Racing us	129.-
Syndicate Wars us	129.-
Area 51 us	129.-
Burning Road dt.	99.-
Legacy of Kain us	129.-
NHL ´97 dt.	99.-
Spot goes to Hollyw.	129.-
Tobal Nr. 1 jp.	129.-
Wipeout XL dt.	99.-

ANGEBOTE:

Tolle Games (neu ! !) zum absoluten Tiefpreis - Gleich Liste anfordern, da manche Titel nur begrenzt auf Lager ! ! !

Super NES ab :	39.-
Mega Drive ab :	29.-
Gameboy je St. :	29.-
Mega CD´s je St. :	19.-

Neu ! Neu ! Neu ! Gesamt-Katalog gegen 3.- (Bfmk.) gleich anfordern

MEGABOINK : Home Entertainment
Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)
Laden-Öffnungszeiten : Mo - Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

VERSAND + LADEN

2ND2NONE

Fon: 07171-81515 oder 07171-86303

2nd2none - Inh. Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd




Saturn

Alien Trilogy (us)	115.-
NHL Hockey ´97 (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Rayman 2 (us)	115.-
Die Hard Tri. (us)	115.-
Powerslave (us)	115.-

Playstation

Andretti Racing (us)	115.-

Beyond the Beyond (us)	115.-
Crash Bandicoot (us)	115.-
Die Hard Trilogy (us)	115.-
Project Overkill (us)	115.-
Boot Chip	50.-

Nintendo64

Nintendo 64 (us)	549.-
Mario 64 (us)	149.-
Pilotwings 64 (us)	149.-

to be continued...

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+A. Tri. 529.-

Internet: http//www.2nd2none.com

ZAPP GAMES

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION			SATURN		
FORMEL 1		119,–	STORY OF THOR 2	DT	99,–
TIME COMMANDO		109,–	ATHLETE KINGS	DT	99,–
BURNING ROAD		109,–	NIGHTS INKL. PAD	DT	159,–
SYNDICATE WARS		I.V.	DESTRUCTION DERBY	DT	109,–
TEKKEN 2	US	129,–	DISCWORLD	DT	109,–
BEYOND THE BEYOND	US	129,–	ALIEN TRIOLGY	DT	109,–
ANDRETTI RACING	US	I.V.	DARK SAVIOUR	JP	I.V.
PROJECT OVERKILL	US	I.V.	FIGHTING VIPERS	JP	139,–
DIE HARD TRILOGY	US	I.V.	SF ALPHA 2	JP	139,–
TOBAL NO.1	JP	149,–	VIRTUA ON	JP	I.V.
SF ALPHA 2	JP	149,–	DRAGON FORCE	US	I.V.
SONDERANGEBOTE	AB	49,–	MAGIC KNIGHT RAY.	US	I.V.
			SONDERANGEBOT	AB	49,–

ZAPP GOES INTERNET:
HTTP://www.zappgames.com

Ladenlokal

45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Magic Carpet dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Olympic Games dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Final.... dt.	89,90
Po´ed dt.	99,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
NHL Powerplay us.	119,90
Crash Bandicoot us.	119,90

Gunship dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Blazing Dragon dt.	89,90
Burning Road dt.	99,90
Onside Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Top Gun dt.	99,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt.	109,90
Bust-A-Move dt.	69,90
Sampres Tennis dt.	99,90
Raging Skies dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Pro Pinball dt.	89,90
PGA Golf 97 dt.	89,90
Beyond T. Beyond us.	119,90
Die Hard dt.	89,90

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11: Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.
Ab 11.10 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard, F1 u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4 ab 4.Oktober auf dem Video zusehen: Crash Bandicoot, Soviet Strike, Samurai Showdown 3, Final Fantasy 7, u.v.m.
60 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 us. ab Anfang Oktober lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Fighting Viper jp.	129,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

Entwickler: Core Design, GB • **Produzent:** Jeremy Smith • **Design:** Richard Morton, Andrew Sandham, Stuart Atkinson, Dan Scott • **Programmierung:** Dan Scott, Martin Gibbons, Andrew Howe, Derek Leigh-Gilchrist • **Grafik:** Andy Sandham, Stuart Atkinson, David Pate, Peter Barnard

Blam! Machinehead



Gegenverkehr: Kimberleys Bomben-Gleiter wird auf einen Machinehead-infizierten Highway geschleudert.



Bei hinterhältigem Luft-Beschuß richtet Ihr Bomben-Schnauze und MG-Trommeln nach oben.

Wie die Kollegen von Psygnosis haben die "Blam!"-Entwickler ihrem Titel eine Option zur Bildschirmausrichtung spendiert: Wer seine Konsolen für optimale Bildqualität in den RGB-Eingang seines TV-Gerätes stöpselt, ärgert sich oft über einen drastischen Linksdrall des Spielbildes. In "Blam!" dürft Ihr die Darstellung nach Gutdünken verschieben und könnt obendrein die Farbpalette nach eigener Vorliebe umgestalten.



Nicht hübsch, aber praktisch: "Blam!" trickst den RGB-Klau aus.

PS Anstatt Euch eine fette Wumme in die Griffel zu drücken und Euch im Action-üblichen 3D-Irrgarten abzusetzen, schnallt Euch Cores "Blam"-Team hinter das Steuer einer fliegenden Nuklearbombe: Ein Render-Intro in schrägem B-Movie-Stil bereitet Euch auf die Bedrohung durch aggressive High-Tech-Mikroben vor, anschließend rauscht Ihr mit der feschen Dr. Kimberley an Bord durch "Machinehead"-verseuchte 3D-Areale: Die hübsche Computer-Expertin wollte mit einer ferngesteuerten Bombe den Virus ausschalten, leider ist Assistent Orville vor dem Start durchgedreht – der irre Wissenschaftler hat seine Chefin kurzerhand auf die Bombe geschnallt und den Sprengsatz zum Gleiter umfunktioniert. Ihr steuert das Vehikel aus der Ego-Perspektive. Neben der rostroten Kanzel seht Ihr nur die MG-Trommeln des unkonventionellen Action-Gleiters: Transparente Suchraketen und Extrawaffen wie der Flammenwerfer müssen mit aufgesammelter Bonus-Munition gefüttert werden, allein Eure automatische Standardwaffe glänzt mit komfortablem Endlos-Magazin. Sind Euch Raketen und Brennstoff ausgegangen, bearbeitet Ihr Riesenspinnen und Zombies mit der MG. Allerdings schüchtern Mündungsfeuer und Patronenrattern die "Machinehead"-Vasallen erst nach exzessivem Beschuß ein: Die Monsterspinnen krabbeln über die Wände und kleben Euch plötzlich im Nacken. Aufdringlichen Blech-Bienen werdet Ihr erst los, wenn Ihr sämtliche Stöcke von den Strommasten geballert und das kurzgeschlossene Elektrizitätsnetz wieder in Gang gesetzt habt. Wer die aggressive Monsterhorde ausschaltet und geschickt durch funkelnde Bombenteppiche manövriert, studiert per Select-Knopf eines von vier unterschiedlichen Seuchen-Gebieten: Die Plagegeister haben ganze Städte überwuchert, während sich die cleveren Mutterviren in riesigen Festungen verschanzt und ihre Jungtiere an die explosive Front geschickt haben. Eure Action-Emanze rauscht an zerdellten Autowracks vorüber, sogar Flugzeuge, Wolkenkratzer und ganze LKW-Konvoys ragen aus der



Die kolossalen Roboter-Drohnen wurden aus T2 importiert und blenden Euch mit eindrucksvollem Leuchtfeuer.

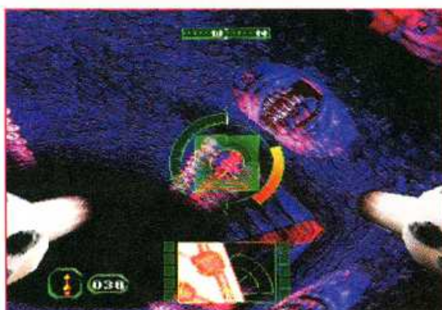


Die ekligen Polygonspinnen krabbeln auch über Wände und Decken: Ihr zerblast die Mutterspinnen samt Eierbrut.





Kimberley öffnet den Durchgang zu einem Kanal-Labyrinth: Ihr sucht den Strommast (rechts) und zerstört die Kokons riesiger Roboter-Hornissen.



H.R.Giger läßt grüßen: Im dunklen Spinnen-Labyrinth geifern Texture-Mäuler und kleben schmierige Eier an der Decke.



Dr. Kimberley Strike auf dem Machinehead-Parcours: Ihr rauscht in der Schräglage an allen Hindernissen vorüber.



Überbleibsel aus zivilisierten Tagen: Eine einsame Raffinerie-Pumpe schafft eifrig Öl an die verseuchte Oberfläche.



Das morbide Schädelmonster ist nicht besonders agil, aber hartnäckig: Um das Kanalsystem hinter der Kreatur abzuklappern, müßt Ihr die Bestie mit Raketen aus dem Schlick bomben.



virenverseuchten Schlacke empor. Euer Karten-Scan zeigt die aktuellen Einsatzgebiete und Schlüssel: Wer die schillernden Energiewürfe am nächsten Terminal einklinkt, enthüllt verborgene Passagen sowie Geheimlevel und entdeckt Zuggleise für eine verzwickte Geleitschutzmission. Ihr sucht unter Hochdruck nach den Schlüssel-Quadern für die riesigen Zugschotten, manche Passcodes ebnen die zerklüftete Polygon-Landschaft und spannen ein sicheres Schienennetz über Brücken-Bohlen und monsterüberlaufene Schluchten. Egal ob verwinkeltes Kanalsystem oder unterirdisches Spinnenhort – um pfiffige Ideen ist Eure rüstige Wissenschaftlerin nie verlegen: Dr. Strike entfremdet zerdellte Stahllaufgänge als Absprungrampe für eine luftige Schluchtenüberquerung, enge Gebirgspassagen mit leichtem Seitengefälle werden mit rekordverdächtiger Schräglage abgefahren, während Eure Heldin in den Obermotz-Leveln transparenten Gaswolken und gierigen Texture-Mäulern ausweicht. *rb*



Kimberley hat den zweiten Schlüssel aufgestöbert: Ihr rauscht zum nächsten Terminal und löst rapides Terraforming aus.



Wer einen Energiequader in das Terminal-Gegenstück versenkt hat, bewundert schillernde Polygon-Deformationen.



Nähert Ihr Euch einem Terminal mit dem richtigen Schlüssel, geht der Blechdose ein grünes Licht auf.

Cores "Blam!"-Team hat sich für ein ungewöhnliches Konzept entschieden: Die grellen 3D-Optiken und B-Movie-Sequenzen sind konsequent in respektloser Trash-Tradition gehalten, die laute Sound-Kulisse wird von Explosionsdonnern und passenden Techno-Tracks dominiert. Auch wenn der erste Eindruck reichlich chaotisch ausfällt - wer sich erstmal auf die komplexe Gleiter-Steuerung und den verzwickten Level-Aufbau eingestellt hat, genießt eine effektgeladene und flotte 3D-Raserei durch eine der umfangreichsten Action-Welten. Der Horizont ist seit den weniger rechenintensiven Preview-Versionen zwar deutlich nähergerückt, allerdings offeriert die übersichtliche 2D-Karte samt komfortablem "Follow Mode" einen fairen Orientierungsausgleich. Für die Render-Filme hat man mit Simone Brahmann (eine deutsche Stimme von Sharon Stone) eine professionelle Synchron-Sprecherin an Land gezogen.

Robert Bannert

SPIELSPASS 82%

START DRUCKEN
machinehead

HERSTELLER: Core Design
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 78%
SOUND: 74%

Actiongeladener 3D-Flug mit tollen Lichteffekten und rotzfrechem Trash-Ambiente: Laut, rasant und umfangreich.

AB 16



Ihr ballert Fässer und Container am anderen Sumpfufer um: Wer in die Schlucht plumpst, versinkt im Teerschleim.



Bio-Roboter oder Alien-Queen mit Power-Armor? Wir haben einen eiligen Endgegner-Schnappschuß gewagt.

Andere Versionen

Eine Saturn-Fassung ist in Vorbereitung.

Entwicklung: IO, GB • **Produzent:** Stephen Wahid • **Konzept & Design:** Jon Eggelton, Allan Shortt, Bill Harbison • **Programmierung:** Allan Short, Dean Belfieldem Tim Coupe • **Grafik:** Jon Eggelton, Dean Betton, Ivan Horn • **Sound:** Will Davis

Pitball



Bei der Team-Wahl erkennt Ihr, daß nur wenige "Pitball"-Cracks dem irdischen Schönheitsideal entsprechen.



Mit der Übersichts-Kamera habt Ihr fast die ganze Arena im Blickfeld, unten seht Ihr den Mini-Radar. Das kleine helle Loch links stellt das zu treffende Tor dar.

PS Wenn Astarianer, Tcharids, Arquons und Torons aufeinandertreffen, kann das nur eines bedeuten: Es wird "Pitball" gespielt! Im 23. Jahrhundert treffen sich zwölf intergalaktische Rassen jeweils in Zweier-Teams zum Kräftemessen in rechteckigen Arenen, den "Pits". Ziel des Spiels ist es, einen leuchtenden Plasma-Ball in "Tron"-Manier in ein kleines Loch an der Wand zu schleudern, um zu punkten, wobei auch Abpraller über die Bande zählen. Um einen Treffer zu landen, springt Ihr erst in die Luft und drückt dann den Wurfknopf. Je länger Ihr diesen betätigt, desto erfolgversprechender ist die Offensiv-Aktion. Auch für's Passen (zum strategisch besser stehenden Kollegen) und zum Wechsel des gesteuerten Spielers steht jeweils ein Knopf zur Verfügung. Damit das futuristische Spektakel genügend Nervenkitzel bietet, gibt es eine wichtige Regel: Es gibt keine Regeln! Frei nach dem Motto "Ich prügle, also bin ich" machen die Sportler um ihre Kontrahenten nicht viel Federlesens: Es wird geschlagen und gebombt, daß selbst "Virtua Fighter"-Fans unwillkürlich den Kopf einziehen. Neben den beiden auf Knopfdruck ausführbaren Gemeinheiten legen die gnadenlosen Galaxier auch mit Special-Moves los: Bestimmte Drück-Kombinationen lassen einige der Spieler (abhängig von der jeweiligen Rasse) durch die Arena schweben und die Gegner mit Bombenteppichen in die temporäre Bewußtlosigkeit sprengen. Wer neben der Spielfeld-Action auch wirtschaftliche Herausforderungen sucht, wählt den Manager-Modus. Hier lenkt Ihr die Geschicke Eures Wunsch-Teams durch eine Saison hindurch. Sorgt Euch um genügend fähige Spieler in Eurem Kader, rüstet die Jungs mit wirkungsvollen Körperpanzern, Stiefeln und Handschuhen aus, und besteht ein stärkeres Team, um nicht als Tabellenschlußlicht zu enden. Bis zu vier menschliche Spieler jagen sich gleichzeitig den Plasmaball um die Ohren: Multi-Tap-Unterstützung macht's möglich. *cb*



Im Manager-Spielmodus handelt Ihr mit potentiellen "Pitball"-Cracks.

Mit der Trainingsoption machen sich "Pitball"-Unkundige schlau: Vielfältige Schuß-, Paß- und Spezialmanöver wollen


Wölfe auf dem Holodeck: Oben erkennt Ihr die Trainings-Erläuterungen.

gelernt sein, um Aussicht auf den Turniersieg zu haben. Eine Text-Anzeige erläutert Euch prompt die angewendeten Manöver. Allerdings gestaltet sich das eigentliche Spiel durch die erforderliche Koordination mit dem Teamkollegen ungleich schwieriger.

! Der Designer-Ehrgeiz ging in die falsche Richtung: Statt sich auf ein actionreiches Brutalo-Gebolze zu konzentrieren und den Spielablauf flüssig zu gestalten, implementierten sie Unmengen sinnloser Details: Was interessieren die verschiedenen Arenen, wenn von der unterschiedlichen Schwerkraft kaum etwas zu bemerken ist? Wie soll sinnvolles Paßspiel entstehen, wenn wuchtige Specials jeden Gegner ausknocken? Und vor allem: Wer hat Interesse an zehn verschiedenen Spieler-Rassen, wenn der Spielablauf immer gleich bleibt: Ball schnappen, zum Tor rennen, feuern. Der Manager-Modus ist lieblos gestaltet und aufgrund des langweiligen Spielablaufs eine einzige Qual: Spielspaß will bei "Pitball" auch nach stundenlangem Üben nicht aufkommen. Die schludrige Monsterpixel-Grafik der Arenen nervt zusätzlich: Warum kein schmuckes Goraud-Shading?

Christian Blendl

SPIELSPASS 43%

PITBALL

HERSTELLER: Warner Interactive
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 39% | SOUND: 53%

Das ambitionierte "Pitball" simuliert einen intergalaktischen Zukunftssport ohne Gnade – und ohne Spielspaß.

AB 12





Das dynamische FMV-Intro stellt Euch den (erhofften) Spielablauf und die teilnehmenden Rassen ausführlich vor. Auch im Manager-Teil werden zeitweise Videoschnipsel eingespielt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: CRI, J/Sega, USA • Produzent: David Perkinson • Sega Sports Special Teams: Gerald J. DeYoung, Rosie Freeman, Tracy Johnson, Scott Rhode, Chris Smith, John Gillin, Christine Bertoglio

W.S. Baseball 2



Typisch japanisch: Die Schlagabläufe der Spieler richten sich nach Nippon-Vorbild und haben mit US-Baseball wenig gemeinsam.

Sega-Tradition: Zur Freude hiesiger Baseball-Freaks erscheint "World Series Baseball 2" offiziell auf dem deutschen Markt. Das Update bietet neben aktualisierten Spielerstatistiken (Saison '95) und den diesjährigen Teamaufstellungen sämtliche Major-League-Stadien inklusive Original-Abmessungen und -Optik. Zusätzlich übernahm man den aus der japanischen Urfassung bekannten Team-Editor, fügte eine neue Kameraperspektive (Feldansicht, die nur bei automatischer Verteidigung anwählbar ist) hinzu und erweiterte die Post-Game-Statistiken mit individuellen Spielerangaben. Außerdem ist ab sofort der Faktor Wetter mit von der Partie: Bei zu starkem Regenfall schicken die Schiedsrichter Eure Akteure zurück in die Kabine (Clubhouse), nehmen die Wassermassen überhand kommt es zum Spielabbruch und die führende Mannschaft feiert einen verfrühten Sieg. Apropos Innings: Beim kategorischen 7th-Inning-Stretch laden Euch Texteinblendungen im Karaoke-Stil zum Mitsingen und -schunkeln ein.
Als besondere Zugabe könnt Ihr auf der CD einen pixeligen Werbe-Clip starten, in dem mit historischen Szenen, spektakulären Catches und spielentscheidenden Homeruns die MLB-Kaufvideos (alle World-Series ab 1943) angepriesen werden. *jw*

Andreas Knauf

! Neues Spiel, neues Glück? Nicht ganz: "World Series Baseball 2" überzeugt mit erweitertem Statistikteil und komplettem Stadionangebot. Verbesserungen wie Wettereinfluß, justierbare Batting-View und der aufwendige Editor, in dem Ihr die kommenden Expansions-Teams Arizona Diamondbacks und Tampa Bay Devil Rays in Eigenregie aufstellt, erhöhen den Spielspaß. Leider fehlt es dem Spieltiming nach wie vor an Realitätsnähe: Die Outfielder und geschlagenen Bälle sind zu schnell, dadurch wird beispielsweise aus einem sicheren Double ein simpler Hit. Trotzdem ist "World Series Baseball 2" der All-Star unter den Videospielumsetzungen.

Der 7th-Inning-Stretch gehört in US-Stadien zum festen Repertoire: Zwischen der oberen und unteren Spielhälfte des siebten Innings haut der ortsansässige Organist für die Baseball-Hymne "Take me out to the Ballgame" kräftig in die Klaviatur, während sich die Zuschauer zur Lockerungsübung aus ihren Sitzen räkeln und leidenschaftlich miteinstimmen.

Spielspass	85%
Hersteller	Sega
System	Sega Saturn
Zirka-Preis	100 Mark
Grafik	69%
Sound	67%

AB 12

Trotz alter Engine und diverser Schlampereien lohnenswertes Update des bis dato besten Bildschirm-Baseballs – Referenz.

Andere Versionen
Der erste Teil wurde in MAN!AC 1/96 mit 85% Spielspaß bewertet. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwicklung: AM2, Japan

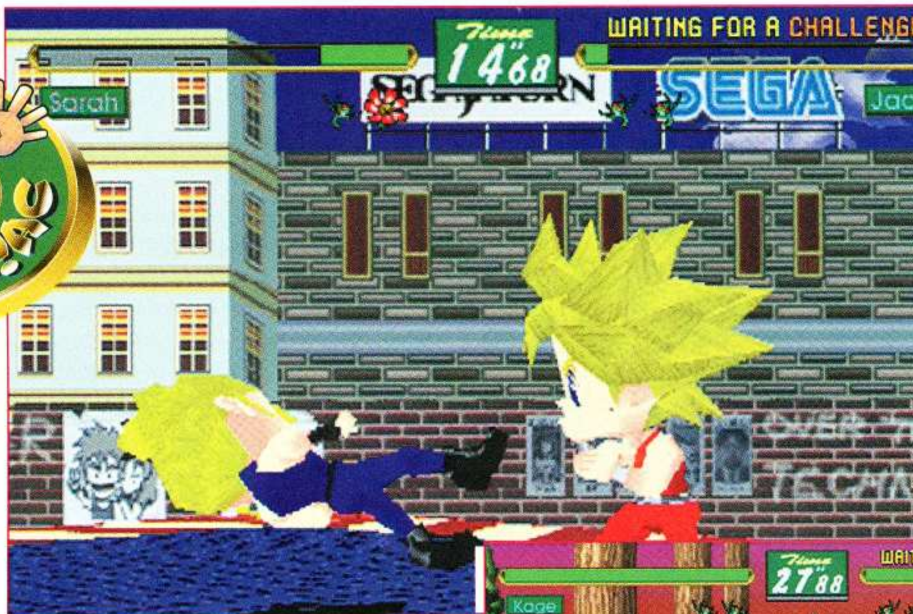
Virtua Fighter Kids



Große Köpfe sind "in": Die Japaner stehen auf die stark entstellten Spielfiguren mit Mini-Torso und Riesen-Schädel. Doch im Gegensatz zu Sega zaubern die Mitbewerber keine Kiddie-Versionen ihrer Beat'em-Up-Hits aus dem Hut, sondern verstecken die "Big Head"-Modi hinter einem Cheat. Bei "Tekken 2" (Playstation) drückt Ihr zur Anwahl des "Team Battle"-Modus START und SELECT gleichzeitig. Habt Ihr ein Match gewonnen, haltet Ihr SELECT solange gedrückt, bis der "Vs."-Screen erscheint. Bei "Toshinden Remix" (Saturn) haltet Ihr im Hauptmenü die seitlichen Taster L und R gedrückt und wählt einen Spielmodus.


"Tekken 2" (Playstation) im Big-Head-Modus


"Toshinden Remix" (Saturn) bietet ebenfalls einen Großkopf-Modus



Die Hintergrundgrafiken wurden komplett neu gezeichnet. Oben erkennt Ihr zwei Werbetafeln für Segas Saturn.


Le Grand Blue: Unter Wasser trefft Ihr auf die Baby-Variante von Roboter Dural.

Mirror Match: Die beiden Cages verlieren nach einem Treffer ihre Gesichtsmasken.



Wrestle-Star Jeffrey legt Euch mit klassischen Griffen auf den Boden

Der Kinderschutzbund schlägt Alarm: Als würde es nicht langen, wenn martialisch grinsende Workout-Freaks aufeinander einschlagen, müssen jetzt schon kleine Kinder als Prügel-Artisten herhalten. Mit "Virtua Fighter Kids" setzt Sega das erste Spiel in Szene, bei dem sich kleine Hosenmatze mit riesigen Polygon-Schädeln verprügeln. Die Spielfiguren kennt Ihr aus "Virtua Fighter 2": Kampfsportler Akira, Großmeister Lau und seine Tochter Pai, Ninja Cage, Karate-As Jacky und dessen Schwester Sarah sowie Wolf, Jeffrey und Lion. Trinker-Legende Chun trefft Ihr nur in leicht alkoholisiertem Zustand wieder.

Das Sega-Programmier-Team AM2 verwendet den dezent flackernden Interlace-Modus mit seiner verdoppelten horizontalen Auflösung, um möglichst viele Details darzustellen zu können. Ihr kämpft in einer wunderschönen Wasserwelt, in verspielten Legoland-Arenen oder in der Mitte eines Spielzeughaufens. Wie beim Vorbild müßt Ihr über 70 Spezialmanöver beherrschen, um möglichst effektive Kombo-Angriffe zusammenzubauen. Abgekochte "VF 2"-Profis sollten sich aber nicht zu früh freuen: Aufgrund der veränderten Proportionen der Spielfiguren hat sich die Reichweite Eurer Schläge reduziert: Wer den Gegner ordentlich zerlegen will, sucht den Nahkampf.

Der "Movie Room" sorgt für Kurzweil, soweit Ihr das Spiel mit verschiedenen Figuren durchgespielt habt: Hier dürft Ihr Euch nämlich nochmal den Abspann jedes einzelnen Helden ansehen. *ak*

SPIELSPASS 88%

Virtua Fighter Kids

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	83%
SOUND	70%

Pädagogisch wertvoll: Kiddie-Variante des Vorzeige-Kloppers "VF 2". Spielerisch ebenso brillant inszeniert.

Ein Herz für Kinder: Es müssen nicht immer Anabolika-Schläger sein, Prügelknaben und -mädels mit lustigen Riesenköpfen und Puddingmuskeln hauen genauso herzhaft zu – vor allem, wenn sie mit der gewaltigen Spieltiefe eines "Virtua Fighter 2" aufwarten: Alle Spezialmanöver und möglichen Kombinationen zu perfektionieren, halte ich für unmöglich. Aus den angebotenen Schlägen, Tritten und Würfen könnt Ihr unzählige Angriffe kombinieren – wer will (und kann) legt den Gegner in einem Aufwasch aufs Kreuz. Technisch gibt's auch an "Kids" nix auszusetzen, Polygone verschwinden höchstens beim Bildaufbau. Dank der Charakterköpfe bringen die Designer lustige Mimiken 'rüber, die noch kein Beat' em-Up bot. Wer eine spaßige Alternative zum bierernsten Prügel-Alltag sucht, ist bestens beraten.

Andreas Knauf



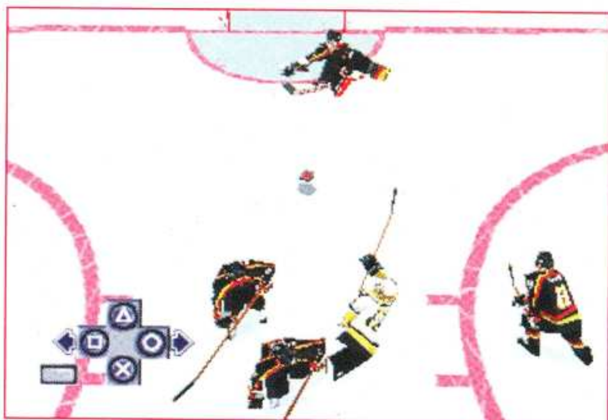


Spielszenen aus dem Fighter-Kindergarten: Zwei Mädels gegen acht Prügel-Machos – doch wer die holde Weiblichkeit unterschätzt, endet im Polygon-Staub.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. "Virtua Fighter 2" haben wir in Ausgabe 1/96 mit 88% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Radical, USA • **Produzent:** Kevin Wilkinson (Radical), Vincent Nason (Virgin) • **Programmierung:** Mark Slemko, Dave Roberts • **Grafik:** Arthur We, Thom Bellaire • **Sound:** Marc Baril, Brian Green

NHL Powerplay '96



Nach einem Torerfolg dürft Ihr Euch den gekonnt erspielten Treffer nochmal in der Zeitlupe ansehen.

PS Ihr sucht eine authentische Ice-Hockey-Simulation? Zu 16-Bit-Zeiten war die Antwort eindeutig: "Kauf Dir NHL Hockey von Electronic Arts". Wer aber nur Playstation oder Saturn zuhause hat, mußte lange Zeit in die Röhre schauen. EAs "NHL" gibt's immer noch nicht (siehe Seite 16), aber "NHL Powerplay" ist ebenfalls mit einer offiziellen NHL-Lizenz gesegnet und bietet sämtliche Spielernamen und Teams der letzten Saison.

Dank der intelligenten 3D-Darstellung, die schon die Saturn-Fassung auszeichnete, verliert Ihr nie den Überblick: Im Aufbauspiel seht Ihr einen Großteil der Spielfläche, während bei Bullies auf Nahaufnahme umgeschaltet wird.

Für patriotische Kufen-Cracks, die die Ehre der deutschen Eishockey-Mannen verteidigen wollen, gibt's einen Spezial-Modus, in dem 16 Nationalmannschaften gegeneinander oder gegen ein NHL-Team (sehr witzig!) antreten.





Wayne Gretzy (links) und Mario Lemieux (rechts, feiernd) sind zwei der besten Offensiv-Spieler in der NHL.

Andere Versionen
Die Saturn-Fassung haben wir in MAN!AC 9/96 mit 87% Spielspaß bewertet.



Andreas Knauf

! Mit "NHL Powerplay" bringt Virgin die Sportspielspezialisten von Electronic Arts mächtig in Zugzwang: Die grafische Gestaltung stellt selbst verwöhnte Zeitgenossen zufrieden und hinsichtlich der Spielbarkeit gibt's kaum Kritikpunkte. Dank der ausgefeilten Steuerung, die von allen Joypadknöpfen Gebrauch macht, ist ein cleveres Paßspiel genauso möglich, wie gnadenlose Schlagschüsse auf den Kasten des Gegners. Spieler- und Mannschaftsstärken orientieren sich an der vergangenen NHL-Saison, dank zahlreicher Menüs könnt Ihr die Kufen-Cracks auswechseln oder vor Spielbeginn eine Taktik festlegen. Mit Spannung erwarten wir EAs Antwort.

SPIELSPASS	87%
HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	67%

AB 6

Grafisch wie spielerisch geniale Eishockey-Simulation mit Referenz-Charakter. Sportspielfans greifen zu!

Wayne Gretzky ist eine der lebenden Legenden im amerikanischen Ice Hockey. Seit seinem ersten "NHL Hockey"-Auftritt auf dem Mega Drive (EA) vertraue ich den Offensiv-Fähigkeiten des Digial-Gretzkys. Damals spielte der Hufen-Crack noch bei den L.A. Kings – in der letzten Saison wechselte der Altmeister aus dem Smog-geplagten Los Angeles zu den St. Louis Blues, neuerdings ist er bei den New York Rangers unter Vertrag.

Entwickler: Gaps, J

Ayrton Senna Kart Duell







Je nach Wetterlage wählt Ihr Eure Reifen, damit Ihr später nicht krachend in der Bande landet.



Aus der Bahn, sonst gibt's ein Unglück! In der letzten Minute des Rennens überrundet Ihr meist die Verlierer, die Euch abdrängen oder einfach vor Euch stehenbleiben.

Mit vier verschiedenen Go-Kart-Typen wagt Ihr Euch auf die Rennbahn. Jedes Modell hat individuelle Stärken und Schwächen und läßt sich mit unterschiedlicher Bereifung ausrüsten.



Zeit für Studien:
Nach dem Rennen verfolgt Ihr die letzte Runde nochmal im Replay.



Das rote Kart glänzt mit schnittigem Kurvenverhalten, fährt jedoch sehr langsam.



Der gelbe Flitzer ist das Anfängerkart und bringt durchschnittliche Leistung.



Das bunte Go-Kart besitzt wenig Bodenhaftung, fährt jedoch sehr schnell.



Der weiße Renner beschleunigt schnell, kommt jedoch leicht ins Schleudern.

PS Jeder Modeerscheinung Ihr Videospiel: Was dem Skater sein "ESPN Extreme Games", ist dem Kart-Fan "Ayrton Senna Kart Duell". Neben einer Unzahl an Regelwerken, Rennbahnadressen, Rekordlisten, technischen Daten und sogar einem Ayrton-Fotoalbum, findet Ihr auch ein Kartrennen für regnerische Tage auf der Senna-CD.
Nachdem Ihr Euren Flitzer ausgewählt habt (links), geht's ab auf die Rennbahn: Als Anfänger nehmt Ihr vorerst an der "S Stock"-Klasse teil, später steigt Ihr in die "SS Stock"- und schließlich in die "A Stock"-Klasse ein. Auf insgesamt acht Bahnen kann sich Euer Bleifuß austoben, eine davon ist jedoch dem absoluten Champion vorbehalten. Bevor das eigentliche Rennen beginnt, dreht Ihr auf jeder Bahn zwei Proberunden, bei denen Ihr Euch die schwierigsten Kurven ins Gedächtnis rufen könnt. Dann wird's ernst: Mit heulendem Motor beginnt Ihr im Rennen auf Platz zwölf. Ihr steuert Euren Flitzer aus der Ich-Perspektive, per Klick guckt Ihr Eurem Fahrer über die Schultern oder nach hinten. Mit Vollgas schlängelt Ihr Euch an den Konkurrenten vorbei, die Euer Kart wütend in die Bande drängen wollen. Anders als bei "Ridge Racer" müßt Ihr vor Kurven vom Gas gehen, wer einfach losheizt, landet krachend in einem Haufen Strohballen. Wer den Kurs nicht genau kennt, vertraut auf seinen Bordcomputer, der Kurven und Biegungen vorher anzeigt – außerdem findet Ihr in der Ecke links oben ein winziges Rennbahnschema. Habt Ihr je nach Einstellung drei, fünf oder zehn Runden überstanden, folgt die Siegerehrung: Nur der Erstplazierte darf am nächsten Rennen teilnehmen, allen anderen müssen weiterüben. Glücklicherweise speichert Ihr nach jedem Rennen Euren Spielstand auf Memory Card. Habt Ihr von den anonymen Computergegnern die Nase voll, duelliert Ihr Euch mit einem netten Kumpel im Link-Modus. *oe*



So ein Mistwetter:
Selbst mit Regenreifen wird die Fahrt im Naß zur Rutschpartie.



Her mit dem Champus:
Nur als Erstplazierter dürft Ihr am nächsten Wettkampf teilnehmen.

Lange habe ich keine so frustrierende Raserei gespielt: Eure Gegner rempeln Euch rücksichtslos von der Straße, Ihr selbst habt dazu aber keine Möglichkeit und landet bei jedem Versuch in der Bande. Überrundet Ihr als Führender die letzten Fahrer, geschehen die seltsamsten Dinge: Ihr werdet bei Vollgas von einem Loser überholt, der sich vor Euch setzt und plötzlich ruckartig stehenbleibt. Nach dem folgenden Crash seht Ihr nur, wie das Feld an Euch vorbeizieht! Davon abgesehen steuert sich "Kart Duell" prima, in den Kurven ist richtiges Anfahren und rechtzeitiges Abbremsen der Weg zum Erfolg. Leider sehen alle Rennbahnen gleich aus: Hallenrennen und Gags am Fahrbahnrand hätten nicht geschadet. Obendrein sieht Euer Fahrer so plump aus wie die Malerei eines Dreijährigen und gestikuliert wie ein Hampelmann. Nur wahre Kart-Fans wagen sich an "Kart Duell".



Oliver Ehrle

SPIELSPASS 56%

Ayrton Senna Kart Duel

HERSTELLER: Laguna
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 48%
SOUND: 62%

Flottes Kart-Rennen in 3D mit plumper und eintöniger Grafik, unfairen Gegnern und interaktivem Regelwerk für Fans.

AB 6

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Maxis, USA

Sim City 2000



Point'n'Click: Eure Metropole vewaltet Ihr über Menüleisten (Bild), die sich zu weiteren Icon-Balken verästeln.

PS Auch zwei Jahre nach dem PC-Debüt kann sich keine andere Wirtschaftssimulation mit "Sim City 2000" messen. Die Playstation-Umsetzung hält sich mit identischer Grafik und Optionspalette an das Original: Als Bürgermeister gründet Ihr entweder eine neue Stadt auf jungfräulichem Terrain oder wählt aus vorgefertigten Szenarien: In zwanzig Weltstädten der Gegenwart und nahen Zukunft wüten Naturkatastrophen, der Mob oder gar Aliens. Mit kühlem Blick und flinker Entscheidungsgabe versucht Ihr aus dem Chaos eine funktionierende Metropole zu bilden. In beiden Spielvarianten stehen Euch alle erdenklichen städtebaulichen Maßnahmen zur Verfügung. Neben Straßen, Büro-, Geschäfts- und Privatgebäuden finden Kenner des Vorgängers "Sim City" in U-Bahnen und alternativen Kraftwerken neue Spielelemente. Später tauchen zudem High-Tech-Hochhäuser und Fabriken auf, wie Ihr sie noch nie zuvor gesehen habt. Doch trotz des "2000"-Zusatz spielt Ihr nicht nur in der Zukunft, sondern könnt auch über den Städte vergangener Jahrzehnte grübeln. Laßt Umsicht walten: Auch wenn Ihr Eure Steuerzahler nur als herumflitzende Autos und Bahnen zu Gesicht bekommt – sie bekommen jede Veränderung mit und quittieren Mißmanagment mit Abwanderung!

! Selbst wenn "Sim City 2000" in 16 Farben und ohne Sound ausgeliefert würde, wäre es uns eine Empfehlung wert: Mehr Spielmaterie, intelligentere Probleme und anschaulichere Lektionen zu Städte- und Verkehrsplanung bringt kein anderes Spiel auf den Monitor. So stört es kaum, daß die Simulation ohne Erweiterungen und Special-FX auf die Playstation übertragen wurde. Die Grafik läßt sich in zwei Maßstäben darstellen, die Icon-Menüs sind anschaulich, die Statistiken informativ. Während Ihr Euch an Spielmechanik und Steuerung schnell gewöhnt, fordern Euch die kaum überschaubaren Probleme und Entweder-Oder-Entscheidungen für Wochen. Idyllische Feriengemeinde oder Industriewachstum ohne Bremse – am Stadtbild zeigt sich Euer Charakter.



Winnie Forster

SPIELSPASS	83%
HERSTELLER	Maxis
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	44%

Städtebau mit Zukunftsoption und Katastrophenszenarien – die beste und intelligenteste aller Aufbau- und Verwaltungssimulationen.

Andere Versionen
"Sim City 2000" für den Saturn ist bereits seit Monaten erhältlich. In MAN!AC 2/96 haben wir das Spiel ebenfalls mit 83% Spielspaßwertung ausgezeichnet.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), James Weingaertner (jw)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Tunnel B1", © Neon
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

JUMP'N'RUN



1. Platz: Segas Polygonflug mit Harlekin "Nights" ist ein klares Kaufargument für die Sega-Hardware.

Dank tollem 2D-Chip hat der Saturn bessere Hardware-Voraussetzungen für traditionelle Jump'n'Runs als die Playstation: Hochkarätige Sega-Titel wie „Clockwork Knight" oder die 3D-Hüpferei „Bug" erscheinen exklusiv für den Saturn, Highlights wie Ubi Softs „Rayman" laufen etwas flüssiger oder wurden mit dezenten Effekten verschönert. Die Eigenentwicklung „Nights" ist zur Zeit das stärkste 32-Bit-Jump'n'Run, düst mit unkonventionellem Flug-Design allerdings haarscharf an der Genre-Grenze vorbei. Reine Polygon-Hüpfereien gibt's bisher noch keine.


2. Platz: Das verträumte "Rayman" ist noch immer der beste Vertreter der 2D-Hüpf-Clique.


3. Platz: Segas Render-Doppelpack "Clockwork Knight" als technisch überzeugendstes Klassik-Jump'n'Run.



Die Saturn-Fibel

Mit der jüngsten Preissenkung greift Sega die Playstation-Konkurrenz frontal an: Unser Saturn-1x1 verrät alles, was der Saturn-Neuling wissen sollte und stellt die besten Spiele aller wichtigen Genres vor.

Wer sich vor rund neun Monaten Segas neues Flaggschiff ins Wohnzimmer stellen wollte, mußte tief in die Tasche greifen: Nach dem satten Einführungspreis von 749 Mark hat Sega Deutschland nun knapp 450 Mark als Endverbraucherpreis realisiert. Gegenüber dem Sony-Grundpaket werden sogar RGB-Kabel und internes Save-RAM beigepackt. Der erschwingliche Neupreis und die umfangreicher Software-Bibliothek machen den Saturn für 32-Bit-Einsteiger immer interessanter: Unsere Spiele-Kästen sind nach Genres geordnet und zeigen hochkarätige Spiele für die Sega-Konsole, der Saturn-Glossar erklärt wichtiges Sega-Vokabular. Wer sich zwischen Saturn oder Playstation entscheiden muß, vergleicht diese Einführung mit der Playstation-Fibel in MAN!AC 9/96.

ADAPTER: Während Hardware-Tüftler bislang vergebens nach einer gefahrlosen Import-Lösung für die Sony-Konsole forschen, greifen Saturn-Besitzer auf das Adapter-Angebot des Zubehör-Entwicklers Datel zurück: Ihr steckt die Cartridge in den Modulschacht,

RENNSPIEL

Saturnbesitzer starten mit hochkarätigen Arcade-Konvertierungen: Mit der Automaten-Umsetzung „Sega Rally" hat Sega neben Psygnosis' „Formel 1" das beste 32-Bit-Rennspiel in der Saturn-Garage, Spielhallen-Fans freuen sich auf die überarbeitete Version von „Daytona USA". Auch wenn Sega zugkräftige Exklusiventwicklungen in der Tasche hat, im Lizenzlager sieht's düster aus: Nur wenige Drittanbieter adaptieren ihre Hits.



1. Platz: Die hochkarätige Umsetzung des "Sega Rally"-Automaten ist einer der besten 32-Bit-Raser.



2. Platz: Technisch mäßige ,, aber spielerisch fast vollwertige "Daytona"-Umsetzung.



3. Platz: Technisch einen Tick schwächer als das Sony-"Wipeout", dafür düst Ihr flotter über den Parcours.

anschließend verdaut Euer PAL-Saturn auch Import-CDs. Während der „Game Buster" nur als Importschutz-Knacker dient, fungiert Datels „xxxx xxxxxx" obendrein als Speicherkarte, bietet etliche Spiele-Codes sowie einen externen Anschluß: Mit dem separat erhältlichen Link-Kabel könnt Ihr Spielstände aus dem überfüllten Karten-RAM auf die PC-Festplatte kopieren und mit einem Editor frisieren.

AM2 & 3: Als Automaten-Entwickler sind die Sega-Teams auch die wichtigsten Saturn-Crews: Während AM2 Spielhallenknaller wie die „VF"-Serie, „Daytona" und „Fighting Vipers" für den Saturn umsetzt, hat AM3 den „Sega Rally"-Automaten auf die Konsole portiert. Beide Teams gelten als Spezialisten für aufwendige Polygon-Optik, das Aufmotzen revolutionärer 3D-Bibliotheken gehört zu ihrem Lieblingszeitvertreib.

B BETRIEBSSYSTEM: Für die Benutzeroberfläche des Saturn ist MSDOS- und Windows-Entwickler Microsoft verantwortlich: Ihr klickt Euch über ein komfortables Icon-System von den Basis-Optionen bis zu Backup-RAM und Sound-Features durch, das Interface hat man im futuristischen Cockpit-Look gehalten.
Wer den Spielesessel kurzzeitig verlassen will, schaltet den stilvollen Bildschirmschoner ein: Während Eurer Abwesenheit trudelt ein Polygon-Raumschiff über die Mattscheibe.

BEAT'EM-UP



1. Platz (3D): Die Original-"Virtua Fighter 2" und Kindermannschaft "Virtua Fighter Kids" als beste 3D-Prügler.



1. Platz (2D): Dank Verjüngungskur kloppen die Prügel-Opas mit "Street Fighter Alpha 2" noch immer ganz oben.



2. Platz (3D): "Fighting Vipers" ist nicht so toll präsentiert wie VF, spielerisch wird in der gleichen Liga gekämpft.



2.Platz (2D): Transilvanischer "Street Fighter"-Horror und die hübscheste Prügel-Kulisse in "Night Warriors".

Für die Konvertierung hochkarätiger 2D-Beat'em-Ups eignet sich der Saturn besonders gut. Das Angebot an 3D-Prüglern ist nicht so groß wie auf der Playstation, dafür hat Sega mit der hauseigenen Vorzeige-Serie „Virtua Fighter" das junge Genre begründet und die hochwertigsten Polygon-Prügler in der Saturn-Mannschaft. Beat'em-Up-Fans werden mit neuen AM2-Hämmern versorgt und spekulieren auf das unbeschreiblich geniale „Virtua Fighter 3".



Andreas spielt
1. *Street Fighter Alpha*
2. *Virtua Fighter 2*
3. *Wipe Out*

...und freut sich auf "Street Fighter Alpha 2"

BACKUP-MEMORY: Playstation-Besitzer müssen sich erst eine Memory-Karte zulegen, Sega-Spieler können zwecks Spielstand-Speicherung direkt auf das interne Backup-RAM zugreifen: Für Highscores langt das interne Memory allemal – für speicherintensivere Abenteuerspiele liebäugelt Ihr mit Segas Speicher-Modul oder Datels Altzernative. Replay-Besitzer müssen ihre Daten kopieren, nur das Sega-Modul wird von manchen Spielen direkt angesprochen.



Tobias spielt
1. *Virtua Cop*
2. *Thunderhawk 2*
3. *Alien Trilogy*

...und freut sich auf „Magic Knight RayEarth"

STRATEGIE



1. Platz: "Sim City 2000" als futuristische Fortsetzung des Klassikers.



2. Platz: "Mystaria" verwöhnt mit "Shining Force"-Taktik, Rollenspielaufgebot und cleverer 3D-Optik.



3. Platz: Die humorvolle Jahrmarktsimulation "Theme Park" von den "Magic Carpet"-Machern Bullfrog.

Simulationen wie „Sim City 2000" oder „Theme Park" gehen nur mit einem Augenzwinkern als Strategie-Titel durch. Das motivierende „Shining Force"-Scharmützel „Mystaria" gibt es nur für den Saturn, allerdings beschreiten die Render-Recken bereits Rollenspiel-Pfade. Entwickler wie Artdink und Bullfrog werden ihre Strategie-Spiele auch in Zukunft für den Saturn umsetzen, ambitionierte Saturn-Strategen schielen notgedrungen zur Import-Abteilung.

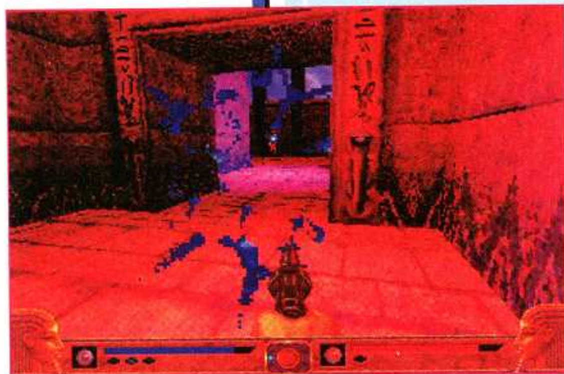
C CLIMAX: Die Japaner zählen nach 16-Bit-Erfolgen wie „Shining Force" und „Landstalker" zu den populärsten Abenteuer-Entwicklern. Speziell für den Saturn entwickelt Climax die Action-Adventures „Shining Wisdom" und „Dark Saviour".

D DAYTONA USA: Nach jahrelanger Rennspielflaute klatschte nach Segas „Daytona" eine neue Racing-Welle über Arcade-Spieler und Konsolen-Besitzer zusammen. Der AM2-Automat revolutionierte das Genre mit neuartiger Vernetzungsoption und aufwendiger 3D-Optik. Saturnbesitzer sollen demnächst mit einer technisch aufgemotzten Umsetzung für die schludrige Erstkonvertierung des Arcade-Erfolgs entschädigt werden.

F FULL MOTION VIDEO: Entgegen der Sony-Hardware greift der Saturn für Videosequenzen auf Cinepak- oder Duck-Verfahren zurück:

3D-ACTION/ SHOOT'EM-UP

Auch wenn populäre 3D-Ballereien wie „Magic Carpet" oder „Descent" auf dem PC mittlerweile Staub angesetzt haben, für Spielspaß sorgen die Klassiker noch immer. Neben reichhaltigem Konvertierungsangebot hat Sega mit der Polygonschlacht „Panzer Dragoon" bisher die aufwendigste Exklusiv-Ballerei im Programm, das grufti-ge 3D-Gemetzel "Exhumed" (Test in dieser Ausgabe) erscheint bei der Konkurrenz mit Verspätung. Wer Spielhallen-Klassiker liebt, freut sich über ein reichhaltiges Import-Angebot an klassischen 2D-Shootern, für den europäischen PAL-Markt erschien nur der Vertikal-Scroller „Galactic Attack".



1. Platz: 3D-Action in den ägyptischen Labyrinthen von "Exhumed". Rasant und stimmungsvoll!



2. Platz: 3D-Schlacht über den Polygonwolken von "Panzer Dragoon 2". Toll präsentiert und hochmotivierend.



1. Platz (2D): Taitos "Galactic Attack" als einsamer Arcade-Shooter.

3. Platz: Gelungene Umsetzung von Bullfrogs 3D-Klassiker. Teppichausflug in den "Magic Carpet" Orient.



Martin spielt
1. Sega Rally
2. Clockwork Knight 1 & 2
3. NHL Powerplay
...und freut sich auf „Daytona Remix"



Robert spielt
1. Exhumed
2. Nights
3. Virtua Fighter 2
...und freut sich auf „Virtua Fighter 3"



Christian spielt
1. Virtua Cop
2. Exhumed
3. Digital Pinball
...und freut sich auf „Virtua Cop 2"

Mit der überlegenen Motion-JPEG-Kompression der Playstation kann der Saturn jedoch nicht konkurrieren.

HEART OF DARKNESS: Um mit zugkräftigen Titeln wie Virgins Render-Adventure „Heart of Darkness" oder der 3D-Ballerei „Exhumed" Käufer zu locken, bemüht sich Sega um vielversprechende Lizenz-Deals. Die Saturn-Variante wird zuerst publiziert, der Playstation-Release entscheidend gebremst.

IMPORTSPIELE: Wer sich nicht mit dem PAL-Angebot begnügen will, erkundigt sich bei Versandhändlern (siehe Inserentenverzeichnis) nach US- und Japan-Importen. Die ausländischen NTSC-CDs laufen allerdings nicht auf deutschen Konsolen, Abhilfe leisten Umbauten, Adapter oder die Anschaffung einer Import-Konsole.

JOYPADS: Neben dem konventionellen Saturn-Pad greift der Saturn-Spieler auf Lizenzprodukte und zwei Sega-Controller zurück: Der mit dem Spiel „Nights" ausgelieferte Analog-Controller bietet sich für Flugsimulationen und Rennspiele an, „Sega Rally"-Fanatiker brausen mit dem komfortablen Sega-Lenkrad durch den Schlamm.

KONTAKTE: Der Saturn ist robuster, dafür weniger kontaktfreudig als die Playstation: Zwar gibt's Anschlußmöglichkeiten für Saturn-Modem und MPEG-Erweiterung, separate Audio-Anschlüsse hat man allerdings verschwitzt. Wer den Saturn am Verstärker anschließen will, muß sich am Multi-AV-Output (inklusive Video- und RGB-Kontakten) bedienen.

LIZENZNEHMER: Auch wenn Euch Sony mit der längeren Anbieterliste lockt – die wichtigsten Hersteller entwickeln parallel für alle CD-Formate. Die Saturn-Versionen erscheinen zeitgleich mit PC- und Playstation-Variante, wenig später oder gar früher (siehe "Heart of Darkness"). Einzige Qualitätseinbuße ist meist das unschärfere FM-Video.

MODULSCHACHT: Während sich Sony ausschließlich aufs CD-Medium verläßt, hat Sega vorsichtshalber noch einen Modulschacht ins Saturn-Gehäuse integriert. Der Cartridge-Slot frißt Adapter und Speicherkarten. Spielhallen-Hersteller SNK packte bei „King of Fighters" zusätzliche Grafikdaten auf das flottere Medium, um beim Spielen Zugriffszeit einzusparen.

MODEM: Geneigte Saturn-Kunden treiben sich mit Segas Online-Zubehör und einer schmucken Tastatur bereits im Internet herum: Das 14.4-Modem ist seit Juli für umgerechnet 240 Mark in Japan zu haben, ein PAL-Release jedoch nicht in Sicht. Zwar hinkt das Preis/Leistungsverhältnis den flotteren PC-Modems hinterher, dafür kann sich der Saturn-Besitzer mit einer Zusatz-Option brüsten.

MPEG-KARTE: Die Video-Karte ist für rund 300 Mark zu haben und wird unter einem abnehmbaren Gehäuse-Element eingesteckt. Nach der Installation verdaut Eure Konsole handelsübliche Video-CDs, Segas 3D-Schlacht „Gun Griffon" zeigt statt dem Cinepak-Intro einen fast pixelfreien MPEG-Vorspann.

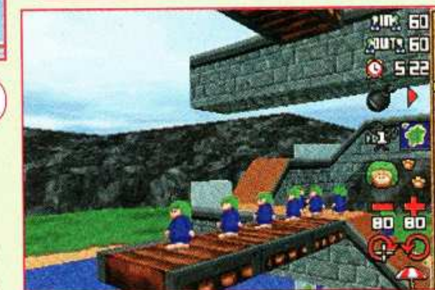
NIGHTS: Mit dem verträumten „Nights" debütiert Segas Sonic-Team auf dem Saturn und lehrt die Kon-



1. Platz: Die bunte Nippon-Knobelei "Bust a Move 2" mit den "Bubble Bobble"-Drachen.



2. Platz: Martialisches "Worms"-Knobeln mit "Lemmings"-Anleihen und genialem Multiplayer-Modus.



3. Platz: "3D Lemmings" als technisch zeitgemäße Fortsetzung des Rätsel-Klassikers. Suchtgefahr!

DENK-SPIELE

Unsere Top-Knobeleien für den Saturn und die Sony-Tüftel-Charts der letzten Ausgabe sind identisch: Bis auf wenige Lizenzprodukte wie „Bust a Move 2" ist das Rätsel-Genre in der 32-Bit-Ära mager bestückt, Segas einzige Exklusiv-Knobelei „Baku Baku" hat es mit einer soliden 60er-Wertung nicht in die Hitparaden geschafft. Sämtliche Titel leben in üblicher Puzzle-Manier vom Spieldesign, technisch liegen Psygnosis' 3D-Nager an der Spitze.

kurrenz mit atemberaubender 3D-Optik das Fürchten. „Sonic Extreme", der nächste Saturn-Titel der „Sonic"-Erfinder, wurde leider verschoben.

P PROZESSOREN-POWER: Die Playstation-Erfinder haben ihrer Hardware Entwickler-freundliche Grafikchips und Hardware-Routinen wie Transparenzeffekte spendiert, Sega verläßt sich auf eine überlegene Prozessorenleistung: Das mächtige „Parallel Processing" ist knifflig zu koordinieren, dafür nutzen findige Programmierer die Kraft der zwei Herzen und lassen den Saturn zu technischen Höchstleistungen aufleben.

R RGB-KABEL: Entgegen dem mäßigen Video-Signal liefert das RGB-Kabel optimale Bildqualität. Das Kabel ist im Saturn-Lieferumfang enthalten und wird nur an TV-Geräte mit RGB-tauglicher Scart-Buchse angeschlossen.

ROLLENSPIELE: Die amerikanischen Abenteuer-Spezialisten von Working Designs versorgen US-Spieler regelmäßig mit Übersetzungen aktueller Nippon-Highlights. Auch Sega Deutschland hat mit hauseigenen Entwicklungen ein solides RPG-Lineup vorzuweisen, leider werden die englischsprachigen Versionen nicht eingedeutscht.

S SPIELHALLE: Segas Erfahrung als erfolgreichster Arcade-Entwickler kommt auch dem Saturn zugute: Die meisten Automaten-Highlights werden für die Konsole umgesetzt, mit hochkarätigen Heimversionen von „Sega Rally" oder „Virtua Cop" zieht man die Hauptgewinne.

U UMBAU: Wer keinen Adapter akzeptiert, läßt einen chirurgischen Platineneingriff vornehmen: Mit einem Schalter könnt Ihr 50/60 Hz anwählen, per Drehregler wird zwischen den Länder-Chips gewechselt. Der umgebaute Saturn ist international aufgeschlossen und verdaut Import-Titel wie Inland-CDs.

V VIRTUA FIGHTER: Die eckigen „Virtua Fighter"-Kämpfer sind als erste Polygon-Prügler durch Spielhallen und Wohnzimmer geturnt, die Fortsetzung „Virtua Fighter 2" gilt bis heute als bester 3D-Prügler.

Y YAMAHA: Im Saturn schlummert mit einem Yamaha-Soundboard das beste Klang-Potential einer Heimkonsole.

Z ZWEI-SPIELER-MODUS: Genau wie Playstation-Spieler können Saturn-Besitzer ihre Konsolen miteinander vernetzen und Multiplayer-Duelle austragen. Jeder Teilnehmer muß sein eigenes Spiel, eine Konsole und ein Fernsehgerät mitbringen. Sega nützt dem aufwendigen Link-Modus jedoch selten und verläßt sich in der Regel auf traditionelle Mehrspieler-Modi mit Splitscreen-Aufbau.

ZUKUNFTSAUSSICHTEN: Ein Versiegen des Software-Stroms muß keinesfalls befürchtet werden: Mit zünftigen Spielhallenumsetzungen und erfahrenen Fernost-Teams ist der Saturn besonders für Arcade-Fans eine kluge Wahl. Auch Spieler mit einem Faible für PC-Software kommen auf ihre Kosten.

SPORT

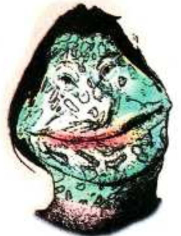

Fußball: Mit dem technisch herausragenden "Worldwide Soccer '97" erobert Sega die Tebellenführung.

Das Sporspiel-Angebot für den Saturn ist dank Sega sowie Drittanbietern obenauf: Egal, ob anspruchsvolle Golfsimulation, Football-Feste ("NFL Quaterback Club"), Puck-Prügeleien oder NBA-Dunks - Fans der klassischen Mannschaftssportarten werden hochwertig bedient. Auch für '97 erwarten erfolgsträchtige Fortsetzungen diverser "Sports"-Serien.


Basketball: "Slam'n'Jam '96" von Crystal Dynamics setzt auf Sprites – und geht als Sieger vom Platz.


Golf: Noch thront "PGA Tour '96" (Bild) auf dem Siegerpodest, wird aber bald dem 97er-Update Platz machen.


Eishockey: Das beste Konsolen-Hockey ist "NHL Powerplay '96" von Virgin. EA kontert erst zu Weihnachten.



Olli spielt
1. Virtua Cop
2. Virtua Fighter 2
3. Panzer Dragoon 2
...und freut sich auf "Virtua Fighter 3"



Winnie spielt
1. Sega Rally
2. Gun Griffon
3. Digital Pinball
...und freut sich auf den japanischen "Langrisser"

ADVENTURE

Dank zahlreichen Nippon-Entwicklern greift Sega auf ein umfangreiches Abenteuer-Angebot zurück, leider haben Teams wie Climax und Treasure die Zeichen der Zeit noch nicht erkannt und bislang nur spielerisches Mittelmaß mit antiker 2D-Optik präsentiert. Die besten Titel kamen bislang von Drittanbietern und erschienen zuerst für die Sony-Hardware, dafür wartet Sega bald mit der vielversprechenden Exklusiv-Entwicklung "Dark Saviour" auf.


1. Platz: Adventure-Schwank nach Terry Pratchetts populärer "Discworld"-Serie.


2.Platz: Der Klassiker "Alone in the Dark 2" ist mit 3D-Figuren und Grusel-Szenario noch immer auf der Höhe .


3. Platz: Das "Zelda"-inspirierte Abenteuer "Shining Wisdom" stammt von den "Landstalker"-Machern.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Sega-Front

Ich halte Euer Magazin mit professionellem und lockerem Schreibstil für eines der besten, allerdings ist der Lesegenuß in letzter Zeit (besonders in Ausgabe 8/96) eher zum Verdruß geworden: Sowohl in der News-Rubrik als auch in Messereporten und Testberichten frönt Ihr Eurer Vorliebe für Sony. Die Hardware-Leistung des Saturns wird konsequent runtergespielt. Ihr seid zwar nicht plump einseitig, konzentriert Euch aber mit subtilen Formulierungen und rhetorischen Seitenhieben vor allem auf Saturn-Mäkel. Ich unterstelle Euch weder Komplott noch Bestechungs-Deal, allerdings gebt Ihr Euren persönlichen Favoriten den Vorzug.
Hier nur einige Beispiele:
– In Euren Previews beschränkt Ihr Euch meistens auf die Playstation-Versionen.
– Unverständliche Wertungsunterschiede wie bei "Gradius Deluxe". Begründet Ihr die Wertungsdiskrepanz (ein Prozent) mit dem schlechteren Saturn-Intro?
– Beim letzten E³-Bericht zeigen Eure Release-Listen fast nur Playstation-Titel, Saturn-Neuheiten wie "Dark Saviour" oder "Lunar" wurden unterschlagen.

Jörg Clausen, Frankfurt

Jeder Videospieler streitet für seinen Favoriten: Beschwerden von der Saturn-Front sind genauso Alltag wie Klagen über unfaire Sony-Wertungen oder Sega-Bevorzugung. Außerdem haben wir beide Konsolen ausführlich miteinander verglichen und sowohl die 2D-Vorzüge als auch das überlegene "Parallel Processing" der Sega-Hardware gelobt. Zu Deinen Argumenten: Die Veröffentlichungslisten beruhen auf Herstellerangaben, manche Titel werden auf die nächste Messe verschoben. US-Importe wie "Lunar" gehören nicht in die Release-Listen für offizielle PAL-Produkte.
Bei der Auswahl unserer Preview-Themen berücksichtigen wir Aktualität und Bedeutung eines Produktes. Viele Hersteller, die für beide Systeme entwickeln, rücken zuerst die Sony-Version heraus.

"Corel Draw"-Art von Alkan Kent, Hundsangen



Olympia-Fun

Großes Lob an Eure Spitzenzeitschrift. Allerdings liegt Ihr mit Eurer "Olympic Games"-Wertung aus MAN!AC 9/96 weit daneben. Obwohl ich die Wertung eines Konkurrenzblattes (86 Prozent) für übertrieben halte, kann ich die hohe Differenz nicht nachvollziehen. Der Titel ist mehr wert als magere 42 Prozent – allein der Mehrspieler-Modus garantiert durchzockte Nächte.

Sascha Höfer, 48249 Dulmen

Trotz meiner 32 Jahre bin ich seit rund sieben Monaten Playstation-Spieler und Leser diverser Fachzeitschriften. In MAN!AC 9/96 kommt "Olympic Games" deutlich schlechter weg als bei der Konkurrenz – für mich nicht nachvollziehbar. Offensichtlich orientiert sich Eure Wertung an Profis mit 30jähriger Spieleerfahrung. Auch wenn "Olympic Games" hinter der Präsentation ähnlicher Titel zurücksteht – fingerschonende Spielbarkeit macht die Schwächen locker wett, obendrein gibt's gegenüber dem Konami-Konkurrenten "Track & Field" High-Score-Listen. Unter dem Strich war für die höhere "International Track & Field"-Wertung wohl vor allem die bessere Optik ausschlaggebend. Ich kann mich lediglich Eurer Kritik an den Disziplinen Schnellfeuern und Fechten anschließen.

Eric Reichelt, Lahr

Als Fachzeitschrift stehen wir zu unseren Wertungen: Die Meinungen der Kollegen nehmen wir zwar zur Kenntnis, beeinflussen tun sie uns nicht.
Für die Wertung von "Olympic Games" war weniger die dürftige Optik, als vor allem das mangelnde Spieldesign ausschlaggebend – sämtliche Argumente hat Christian im Test aufgeführt. Spaß kann man mit allen drei Multiplayer-Konkurrenten haben, doch ist es unsere Aufgabe, die Qualität eines Titels zu beurteilen und mit ähnlichen Spielen kritisch zu vergleichen – "Olympic Games" liegt für uns unter dem Durchschnitt. Übrigens: Wo die "Track & Field"-High-Scores geblieben sind, wissen wir nicht – unsere sind noch immer an Ort und Stelle.

PC-Panik

MAN!AC 9/96 war mehr als gelungen, besonders Euren "Formel 1"-Test habe ich verschlungen!
Allerdings habe ich im Revolution-Report "Die Kreuzritter von York" die Erwähnung des Amiga-Formats vermißt, lediglich die PC-Versionen von "Lure of the Temptress" und "Beneath a Steel Sky" wurden erwähnt. Sonst gibt's an der MAN!AC nix auszusetzen, allerdings befürchte ich im Zuge Eures PC-Projekts einen Team-Wechsel. Auf die Tests von Martin, Andreas oder Winnie würde ich nur ungern verzichten!
Zum Abschluß: Was ist eigentlich aus Bullfrogs "Syndicate Wars" und den "Warhammer"-Umsetzungen geworden?

Dominik Lang, Mainaschaff

Keine Angst, Dominik: Das MAN!AC-Team bleibt Euch auch weiterhin erhalten. Damit Kompetenz und Aktualität das Niveau beibehalten, hat der Cybermedia-Verlag für PC-Xtreme neue Redakteure rekrutiert: Neben Ex-PC-Player-Chef Heinrich Lenhardt schlägt sich mit Tobias Schweikl und Andreas Ulrich ein unverbrauchtes Nachwuchs-Team die Nächte um die Ohren. Zu Deiner Schlußfrage: "Syndicate Wars" soll noch bis Jahresende erscheinen. Das 3D-"Warhammer 40.000" wurde eingemottet, die Umsetzung der strategischen Fantasy-Episode soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Censored Evil?

Warum redet eigentlich jeder "Resident Evil"-Spieler von einer unzensierten PAL-Version? Habe ich etwa als einziger den PAL-Cut abbekommen? Zunächst legte ich mir die englische Version zu – Resultat: Blutige Sequenzen wurden hinter Zensurbalken versteckt, beim Intro hat man sich auf einen Schrei und eine entsetzte Fratze beschränkt. Außerdem: Was ist mit dem "Resident Evil"-Cheat aus MAN!AC 9/96 los? Ich hielt mich brav an sämtliche Anweisungen – leider ohne Erfolg!

Michael Michel, Bodenheim

Bevor sich die verzweifelten Zombiejäger vergeblich die Griffel ausrenken und neue Pads im Dutzend kaufen, bekennen wir uns schuldig. Der "Resident Evil"-Cheat funktioniert tatsächlich nicht, Andreas forscht derzeit zwischen Drohbriefen und Moralpredigten nach dem korrekten Tip.
Für alle Splatter-Freaks: Nur das japanische Original zeigt ungeschnittene FMV-Sequenzen. "Unzensiert" bezieht sich auf das Spielgeschehen (übrigens identisch mit der US-Version).



Trash Cinema

Wirklich Zeit, daß ich Euch mal wieder schreibe! Die MAN!AC gefällt mir nach wie vor famos, vor allem die Playstation-Fibel in MAN!AC 9/96 war eine tolle Idee. Die "Asian Cinema"-Rubrik ist allerdings überflüssig. Zum einen haben Anime-Filme mit Videospielen herzlich wenig zu tun, zum anderen könnt Ihr die beiden Seiten sinnvoller füllen (z.B. mit Charts). Und noch etwas: Die "Mario 64"-Wertung halte ich für übertrieben, zumal Marios halbe Verwandtschaft fehlt! Der Titel ist nicht das beste Spiel des Jahres, geschweige denn aller Zeiten.

Arne Christian Meyer, Mastfeld

"Asian Cinema" (wegen Ollis Unfall in MAN!AC 10/96 ausgefallen) haben wir bereits auf eine Seite gekürzt. Auch wenn das Anime-Angebot in der letzten Zeit stark nachgelassen hat – die asiatischen Zeichentrickfilme bleiben Bestandteil unserer Medien-Rubrik, zumal viele Fernost-Videospiele Anime-Filme als Vorlage haben und der gleichen Plastik-Kultur entsprungen sind.

Neuer Look, neues Glück?

Das neue MAN!AC-Layout ist bescheiden. Die Previewkästen sind auf dem dunklen Hintergrund kaum zu erkennen, die innovativen Querverweise mußten weniger informativen Randspalteninfos weichen. Außerdem: Warum weigert Ihr Euch strikt, Eure Wertungskästen um eine Zeile für Release-Daten zu erweitern? Der Meinungskasten ist durch den neuen Zeilensatz auf Bild-Zeitung-Niveau abgerutscht. Lieber ein längeres Fazit mit ausführlichem Fehler-Rüffel als perplexes Geplappere über den Spielinhalt.

Thorsten.Lueckemeier@t-online.de

Ein großes Lob an Eure Zeitschrift und das neue Layout! Eure Artikel sind kritisch und toll geschrieben – da macht das Lesen Spaß. Ihr ruht Euch nicht aus, sondern bringt immer wieder neue und interessante Exklusivberichte. Besonders von Eurem Job-Artikel in MAN!AC 10/96 war ich begeistert – bitte bringt noch mehr Infos über Berufe in der Spielebranche!

Tobias.Millmann@darmstadt.netsurf.de

Hut ab, liebe MAN!ACs! Euer neues Outfit ist genial – besonders die Charts finde ich lobenswert! Ihr werdet auch in Zukunft meine Lieblingszeitschrift bleiben! Eine Bitte: Berichtet doch mal über den Deutschlandstart des "M2".

Franz Eckl, 09919514-0001@t-online.de

Zunächst einmal vielen Dank für Eure vielen Zuschriften zum neuen Layout: Ohne Leser-Resonanz sind auch die besten Absichten zum Scheitern verurteilt. Lediglich Thorsten Lueckmeiers Randspalten-Kritik verstehen wir nicht ganz: Die Randtexte nehmen noch den selben Stellenwert ein wie im alten Design. Auch in der Vergangenheit mußten wir auf Hintergrundinfos verzichten und stattdessen Elemente der Spielbeschreibung auslagern: Nicht jedes Produkt bietet sich für eine informative Randspalte über Team und Produktion an.
Zum "M2"-Release: Matsushita plant eine Präsentation für die E³. Im Herbst '97 soll die Hardware für rund 300 Dollar in amerikanischen Geschäften liegen. Für das erste Jahr hat Matsushita einen Absatz von mutigen drei Millionen Geräten angepeilt. Neben acht MB Arbeitsspeicher ist ein Vierfach-Speed-CD-Laufwerk im Gespräch, als CPU hat man zwei Power-PC-Prozessoren eingeplant.

Tobal-Technik

Diesmal nicht das übliche Lob an die MAN!AC, sondern ein Kompliment für Eure Online-Berichte: Ihr habt mit Abstand die informativste Spieleseite im Netz. Dafür habe ich an Artikeln in MAN!AC 10/96 zu meckern: Im "Street Racer"-Preview habt Ihr Euch nur auf die Playstation-Version beschränkt, die geplante Saturn-Umsetzung wurde verschwiegen. Nur weil der deutsche Markt die Playstation hochjubelt, müßt Ihr Euch nicht anschließen! Konkurrenz belebt das Geschäft – wir können froh sein, daß zwei Systeme um die Vormachtstellung buhlen!
Zu den Overseas: Was soll ich Bitteschön vom "Tobal No.1"-Test halten (MAN!AC 10/96)? Wenn man auf grafischen Schnickschnack verzichtet (von Euch positiv bemerkt), hat man doch keine saubere Optik mehr! Der Titel sieht ja aus wie "Virtua Fighter 1"! Und wieso lobt Ihr die hohe Framerate? Bei der Optik ist das kein Kunststück. Bessert Euch, dann wird Euer Mag so gut wie Euer Online-Dienst.

Hakuna, sn178zo@e45-hrze.uni-duisburg.de

Während sich Tobi herzlich für das Online-Kompliment bedankt, fühlt sich "Tobal"-Tester Robert in seiner Ehre gekränkt. Die Grafikfehler Textur-überladener und effektgespickter Spiele hat mittlerweile jeder zu fürchten gelernt. Square verzichtet hingegen auf plumpe Effekthascherei und schaltet optisch ein paar Gänge zurück, um Euch endlich einmal ein fehler- und flackerfreies Spiel zu präsentieren. Statt schludriger Entwicklung und unkluger Hardware-Ausnutzung reduzierte der Hersteller die Anzahl der (spielerisch überflüssigen) Texturen.



„Multimedia-Mayhem“

Veranstaltungen wie die Popkomm (ehemals eine reine Musik-Messe) sind zum multimedialen Ereignis geworden. Das Internet wird als Medium der Zukunft gehandelt, Hardware-Neuheiten wie das neue DVD-Format oder Gerüchte über einen Standard von Matsushita lassen den Freak hoffen. Wie steht Ihr zum "Multimeda"-Thema? Getrennte Geräte wie Konsolen und Videorekorder oder komfortable Allround-Hardware? Adressiert Eure Antworten wie gewohnt und setzt als Stichwort "Multimedia Mayhem" ein.

"Formel 1"-Fanatiker

Hier melden sich zwei begeisterte "Formel 1"-Fans! Schon bevor das Spiel in die Geschäfte kam, bastelten mein Freund Matthias und ich aus alten Eisenstangen und Polo-Sitzen zwei Arcade-Gestelle zusammen – samt Gamester-Lenkrädern und zwei TV-Geräten. Anbei senden wir Euch ein paar Fotos zu unserem Machwerk.

Marcus Werner, Eschwege

Derartiger Enthusiasmus überrascht sogar unsere "Formel 1"-Tester. Allerdings vermissen wir Hydraulik und Cockpit-Verglasung. Wir warten gespannt auf Euer erstes Flugzeug-Gestell!

Nach verzweifelten Telefonanfragen ausgehungerter Nintendo-Spieler hier das aktuelle Veröffentlichungsdatum für das PAL-N64: Weil Nintendo-Japan mit Lieferengpässen zu kämpfen hat, wurde der ursprünglich für Weihnachten anvisierte PAL-Release auf März '97 verschoben. Laut Nintendo wird das Gerät für 399,- DM zu haben sein.

Für die ersten Zuschriften zum MAN!AC-Aufruf "Preisfrust" aus MAN!AC 10/96 ein herzliches Dankeschön. Wir haben Eure Briefe nicht unter den Tisch fallen lassen: Eure "Preisfrust"-Meinungen findet Ihr in MAN!AC 12/96. Alles zu "Multimedia Mayhem" wird in Ausgabe 1/97 abgedruckt.



Vater Werner beaufsichtigt den Formel-1-Nachwuchs



Marcus und Matthias in Schuhmachers Traumausstattung



Mit dem Pioneer Laserdisc-Player CLD D-925 geht ein Traum in Erfüllung: Das knapp 1800 Mark teure Highend-Modell ist mit AC-3-Ausgang, Wendemechanismus und PAL/NTSC-Kompatibilität ausgerüstet. Außerdem ist die Bildqualität nicht zuletzt dank unzähliger Digital-Features überragend und kommt via S-Video-Ausgang perfekt zur Geltung. Der 925 ist weltweit der erste Laserdisc-Player, der einen AC-3-Ausgang besitzt und PAL- sowie NTSC-Platten abspielt.



Das neue Zeitalter für Raumklang-Fans ist angebrochen: Mit Dolby Digital AC-3 mutiert Euer Heimkino zur absoluten Akustik-Hochburg. MAN!AC hat die Ohren gespitzt.

Als vor gut fünf Jahren die Heimkino-Euphorie langsam auf Touren kam, schwärmte jeder Film-Fan von Dolby Surround. Soundeffekte von hinten, Dialoge direkt aus dem Fernseher – Filmgenuß in bislang nicht gewohnter Qualität. Und von Vorteil war, daß beinahe jeder Hollywood-Streifen seit den 80er Jahren mit Surround-Ton codiert ist. Irgendwann hatten dies auch Video-Anbieter und Fernsehsender begriffen und kennzeichneten ihre Werke entsprechend.

Dolby Surround war gestern – heute ist Dolby Digital AC-3: Die Heimversion des digitalen Kinotons von Dolby ist seit gut einem Jahr auf ausgewählten amerikanischen Laserdiscs untergebracht und eröffnet eine neue Klangdimension. Während aus technischen Gründen PAL-Laserdiscs nicht mit AC-3-Sound versehen werden können, sind viele aktuelle US-Scheiben mit traditionellem Dolby-Surround sowie AC-3 ausgestattet. Werft mal einen Blick auf Eure Laserdiscs, vielleicht habt Ihr ja schon AC-3-Material, ohne es zu wissen. Vergeßt aber nicht, daß Ihr zur Nutzung des AC-3-Sounds u.a. einen modernen Laserdisc-Player braucht, der einen entsprechenden AC-3-Ausgang besitzt (siehe Bild oben Mitte).

AC-3 basiert auf dem 5.1-Prinzip: Fünf unabhängige Tonkanäle mit vollem Frequenzgang plus Subwoofer für einen kräftigen Baß (siehe Grafik). Die wesentliche Neuerung ist die Tatsache, daß die beiden hinteren Lausprecher nun in Stereo wirken. Ein Flugzeug rauscht also nun nicht nur von hinten an, sondern kann sich von rechts oder links hinten nähern. Dies ist zwar oberflächlich gesehen die wichtigste AC-3-Neuerung, doch schon beim ersten Hörtest entpuppt sich das ganze Ausmaß der Veränderung. Unseres Erachtens war der Schritt von Stereo zu Dolby Surround lange nicht so revolutionär wie der Schritt von Dolby Surround zu AC-3. Die Kanaltrennung ist urplötzlich um ein Vielfaches genauer als bei den besten Surround-Filmen. Dadurch verstärkt sich der räumliche Eindruck dramatisch. Die Kombination aus rückwärtigem Stereo, optimaler Kanaltrennung und einer insgesamt hochwertigen und sauberen Digital-Akustik raubt Euch die Sinne. Abgesehen von den phänomenalen Ton-Effekten hört Ihr plötzlich Hintergrundgeräusche und genuschelte Dialoge, die Ihr sonst auch beim zehnten Anschauen eines Films nicht wahrgenommen habt. Alles klingt so rein und präzise, als ob Ihr statt eines uralten Grammophons plötzlich einen CD-Player hättet. Natürlich gibt's auch hier Qualitätsunterschiede bei der Abmischung („Lion King" ist trotz gutem Surround-Klang enttäuschend, „Outbreak" und „Broken Arrow" tönen dagegen überragend), doch insgesamt überwiegt eine liebevolle AC-3-Codierung bei den US-Laserdiscs.

Sieht man von dem sündhaft teuren Denon-AC-3-Equipment ab, bot sich bislang nur der etwas leistungsschwache Kenwood-Receiver 990-D als Digital-Surround-Powerstation an. Mit dem DSP A-3090 hat nun Raumklang-Marktführer Yamaha eine optimale Mischung aus relativ preiswertem, aber klangtechnisch hochwertigem AC-3-Verstärker veröffentlicht. Nicht weniger als sieben Endstufen schlummern in dem Kilogramm-Monster, das zum Listenpreis von 3500 Mark geführt wird, im Versand aber schon für 2500 Mark zu bekommen ist. Ebenso wie alle bisherigen Surround-Komponenten von Yamaha unterstützt der 3090 mit der hauseigenen DSP-Schaltung zwei zusätzliche Front-Lautsprecher. Er verfügt über ein Dutzend Audio-Eingänge, dient mit je fünf Video- und S-Video-Buchsen als Video-Schaltzentrale und verfügt über zwölf verschiedene Klangfeldprogramme

DOLBY-DIGITAL-KOMPONENTEN

BEZEICHNUNG	TYP	BES. KENNZEICHEN	PREIS
Yamaha 3090	Verstärker	DSP-Schaltung für zwei weitere Front-Lautsprecher	3500 Mark
Denon AVP A1	Decoder-Vorverstärker	THX-geprüft	6500 Mark
Kenwood KR-V 990 D	Receiver	-	2000 Mark
Pioneer SP-D 07	Decoder	incl. Prologic-Decoder	1800 Mark
Pioneer CLD D-925	Laserdisc-Player	-	1800 Mark
Marantz DP-870	Decoder	nur AC-3, kein Prologic	1500 Mark
Onkyo ED-901	Decoder	nur AC-3, kein Prologic	k.A.

Anmerkungen: Die oben genannten Geräte sind in Deutschland offiziell erhältlich. Als USA-Importe gibt es natürlich weitere AC-3-Komponenten. Es ist damit zu rechen, daß andere Firmen zu Weihnachten AC-3-Equipment veröffentlichen. So bereiten u.a. Onkyo und Parasound die Veröffentlichung diverser AC-3-Komponenten vor.



Der Yamaha 3090 zum Listenpreis von 3500 Mark ist eine prächtige Audio/Video-Schaltzentrale und in jeder Beziehung hervorragend ausgestattet. Lediglich ein Fünf-Kanal-Eingang zum Anschluß zukünftiger Digital-Surround-Decoder fehlt.



Dolby Digital AC-3 unterstützt fünf Audio-Kanäle, die auf der Skizze mit den Ziffern 1 bis 5 gekennzeichnet sind. 1 und 2 bezeichnen die beiden „normalen" Hauptlautsprecher, 3 und 4 die beiden Surround-Kanäle in Stereo, 5 den Zentrumslautsprecher, über den in erster Linie Dialoge wiedergegeben werden. Die Lautsprecher 6 und 7 kommen nur bei der speziellen Yamaha-DSP-Schaltung zum Einsatz und sollen den räumlichen Eindruck verstärken. Alle anderen AC-3-Systeme richten sich nach dem offiziellen 5.1-System – fünf Lautsprecher plus Subwoofer (Ziffer 8).

...AL ...FÜR ...HRITTENE ...RROUND

in je zwei Varianten. Sind Euch die eingebauten Leistungsverstärker zu schwach (130 Watt an 4 Ohm pro Kanal), könnt Ihr für jeden Kanal eine separate Endstufe in Betrieb nehmen. Im Gegensatz zu anderen AC-3-Systemen hat der 3090 leider keinen Fünf-Kanal-Digital-Eingang. So ein Anschluß würde das problemlose Anstöpseln von Decodern kommender Digital-Surround-Konzepte wie MPEG Audio ermöglichen (siehe Randtext). Laut Yamaha soll dieses Problem mit einem Interface-Baustein gelöst werden, der gerade entwickelt wird und offen für beispielsweise MPEG Audio oder DTS ist.

Aber egal, momentan macht AC-3 die Musik und ist weltweit das einzig erhältliche Digital-Surround-System. Wir würden uns wünschen, daß sich die Industrie besinnt und einen ruinösen Konkurrenzkampf à la VHS vs Beta vs Video 2000 vermeidet. AC-3 ist qualitativ hochwertig und wird den Akustik-Ansprüchen der nächsten paar Jahre spielend gerecht. Wer bereits jetzt in Laserdisc und Surround-Heimkino investiert hat, muß schlichtweg aufrüsten – auch wenn Eure Nachbarn dafür büßen werden. *mg*

MPEG Audio

Die Motion Picture Experts Group (MPEG) kennen wir noch als Erfinder der Video-CD-Technologie, die einst mit dem Philips CDi eingeführt wurde. Obwohl Saturn und 3DO mit entsprechenden Steckkarten Video-CD-kompatibel gemacht werden können und den Videostandard somit unterstützen, ist das MPEG-Format mittlerweile veraltet. Die Datenkompression führt leider zu starken Qualitätsverlusten bei der Bilddarstellung - aus der Traum. Mit der Digital Video Disc (DVD) erwacht MPEG jedoch wieder zum Leben. Die Video-Kompression wird nun nach dem MPEG-2-Prinzip durchgeführt und verspricht eine wesentlich bessere Bildqualität auf Laserdisc-Niveau. Während in den USA ebenfalls AC-3 als Audio-Standard für die DVD vorgesehen ist, entscheiden sich die Europäer wahrscheinlich für MPEG Audio – ebenfalls ein digitaler Surround-Ton mit fünf bis sieben Kanälen. Natürlich ist MPEG Audio mit AC-3 nicht kompatibel und muß mit einem anderen Decoder entschlüsselt werden.

Laserdisc

Broken Arrow



Air-Force-Major Vic Deakins (John Travolta) und sein jugendlicher Sidekick Hale (Christian Slater) sollen einen Stealth-Bomber probefliegen. Im Vorfeld schmuggelt Deakins zwei Nuklear-Raketen an Bord und läßt diese über der Wüste von Utah zu Boden segeln. Dann entledigt sich der Verräter seines verdutzten Kumpels via Scheudersitz und kontaktet seine Verbündeten. Hale überlebt den Absturz, tut sich mit einer herumstreunenden Park-Rangerin zusammen (Samantha Mathis) – und schon kann die Explosions-gewaltige Jagd beginnen.

In der Redaktion sind die Meinungen über „Broken Arrow" geteilt. Einige Hongkong-Puristen können sich mit dem „neuen" Hollywood-Woo nicht anfreunden, die Mehrheit stuft das stilvoll designte Action-Inferno als Genre-Highlight mit ungewohntem schauspielerischen Glanz ein. Wie keinem zweiten Regisseur gelingt es John Woo, atemberaubende Schußwechsel und Zweikämpfe zu inszenieren. Überraschende Kamera-Perspektiven, clevere Zeitlupen-Szenen und ein wahnwitziges Tempo zeichnen „Broken Arrow" aus. Dem Zuschauer wird keine Ruhepause gegönnt, vom einem Showdown bis zum nächsten vergehen keine drei Atemzüge. Die gewaltige Bilderflut wird durch markerschütternde Surround-Effekte gekrönt, die vor allem in der überragenden AC-3-Fassung für Schwindelanfälle sorgen. AC-3-Rating: 5 von 5.

Broken Arrow, NTSC, eine Laserdisc CLV, Widescreen (2,35 zu 1), 108 Minuten, Dolby Surround, AC-3, THX, 40 US-Dollar (u.a. erhältlich bei Line Edition, Tel.: 07033/80237)



Laserdisc

Cutthroat Island



Piratenkapitän Geena Davis und ihr fieser Onkel (Frank Langella) liefern sich ein Wettsegeln zur Schatzinsel "Cutthroat Island" mit allem, was das Freibeuterherz begehrt: Stürme und Musketen-Geknalle fehlen genauso wenig wie hochwertiger Surround-Kanonendonner. Für Fans alter Errol-Flynn-Streifen ein Wunschfilm – auch wenn Mario Kassar an dem Kinoflop pleite ging. AC-3-Rating: 4 von 5

Cutthroat Island, 121 Minuten (PAL), 127 Minuten (NTSC), erhältlich Line Edition, Tel.: 07033/80237 45 US-Dollar, ANGABEN FEHLEN



Laserdisc

Judge Dredd



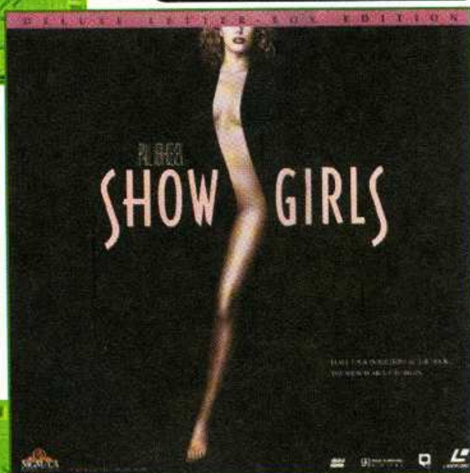
In einer nicht zu fernen Zukunft liegt es allein an den „Judges", für Recht und Ordnung zu sorgen. Die Supercops jagen Verbrecher, sind Ankläger, Verteidiger und Richter in Personalunion: So spart man Justiz-Kosten. Stallone spielt „Judge Dredd", der in einer Special-FX-Orgie zum Retter der Menschheit wird. Ein kraftvoller SF-Streifen mit tollen Kulissen und Brachial-Sound. AC-3-Rating: 5 von 5

Judge Dredd, NTSC, eine Laserdisc CLV, 96 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, 40 US-Dollar



MANIAC MEDIA

Laserdisc



Showgirls

Ein Skandalfilm mit wenigen Skandälchen: Der neueste Erotik-Thriller des "Basic Instinct"-Teams Verhoeven & Eszterhas wollte eine neue Sex-Dimension im Mainstream-Kino etablieren, wird die Film-Almanachs jedoch nur als kommerzieller Megaflop des Jahres '96 schmücken. Dabei sind die erotischen Tanzszenen durchaus sehenswert, "lediglich" Story und Hauptdarstellerin werden der Presse-Schelte gerecht. Striptease-Amazone Elizabeth Berkley spielt so abgrundtief schlecht, daß selbst Glücksfee Maren Gilzer Chancen auf den Oscar hätte. Die aufwendigen Kulissen kommen dank optimaler Bildqualität hervorragend zur Geltung und werden von pulsierenden Rock-Rhythmen untermalt. Der Erotik-Faktor ist für US-Verhältnisse hoch, in Europa könnte der Film jedoch am Samstag abend laufen. AC-3-Rating: 3 von 5.

Showgirls, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 131 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 50 US-Dollar



Laserdisc

Jade



Ex-"NYPD"-Cop David Caruso schlüpft erneut in ein Polizisten-Outfit, um eine diffizile Mord-Serie zu klären. Dabei geraten nicht nur sexbesessene Politiker in die Schußlinie, auch seine bildhübsche Ex-Frau (Linda Fiorentino) ist gelegentlichen Schlafzimmer-Spielchen nicht abgeneigt. Als Erotik-Thriller getarnt, wird „Jade" nur TV-Ansprüchen gerecht – in jeder Hinsicht. AC-3-Rating: 2 von 5

Jade, NTSC, eine Laserdisc CLV, 94 Minuten, Vollbild, Dolby Surround, AC-3, ca. 35 US-Dollar



Trading Card Game

Ani-Mayhem



Pioneer bastelt ein wirres Kartenuniversum um die hauseigenen Anime-Helden und Mecha-Artefakte. Im Vordergrund stehen die knalligen Karten und witzige Anime-Schnappschüsse, spielbar sind die konfusen Gefechte und die neuartige Solitaire-Option nur mit viel gutem Willen. Für Anime-Fans bedingt interessant, ernsthafte Spieler und Einsteiger halten sich lieber an "Magic". *rb*

"Ani-Mayhem" von Pioneer, Starter-Deck und Booster, erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/8658



Asian Cinema

Dragon Half



Anime-Schönheit Mink ist mit Hörnern, Schwingen und einem feschen Reptilienschwanz bevorzugtes Jagdziel für schräge Heldengestalten aus dem ganzen Fantasy-Königreich. Grund der körperlichen Entstellung: Drachentöter-Daddy verliebte sich in sein jüngstes Opfer. Der verliebte Held nahm die Drachendame kurzerhand zur Frau, und nur ein paar Jahre später schaukelte ein kesses Halbdrachenbaby in der Wiege: "Dragon Half" Mink. Während die Freunde Mink um ihre übermenschlichen Kräfte beneiden, hat das Drachenerbe fatale Folgen für das Halbblut: Mink hat sich in Pop-Star Dick Saucer verknallt, aber leider verdingt sich der blonde Muskelprotz nebenbei als Drachentöter... Einziger Ausweg für die unglückliche Mink: Das knackige Drachenmädel bricht auf, um sich die legendäre "People-Potion" einzuverleiben und in eine reinrassige Nippon-Braut zu verwandeln. Was die verliebte Mink nicht ahnt: Der Zaubertrank wurde bereits einer vorwitzigen Slime-Dame zum Verhängnis. Nach ihrer Mutation zur rothaarigen Schönheit hat Mrs. Ex-Slime den König geheiratet. Allerdings hat der Nachwuchs weniger Glück gehabt als die hübsche Mink: Statt einem Halbblut schleimte ein Vollblut-Blob durchs Kinderzimmer, erst nach intensivem Magie-Studium konnte sich die einsame Monster-Dame in eine Menschenprinzessin verwandeln. Die beiden Monsterdamen streiten sich um den ahnungslosen Dick Saucer, die unglückliche Prinzessin verwandelt sich vor lauter Aufregung regelmäßig in die glibbrige Schleimform zurück. Die japanischen Rollenspiel-Epen werden mit rasanten Slapstick-Einlagen und einer abgedrehten Story gekonnt auf die Schippe genommen, Fantasy-Kenner kommen spätestens nach dem Auftritt eines unterbelichteten Teenie-Teufels gar nicht mehr aus dem Lachen heraus. Für Fantasy-Freaks ist der aufwendig inszenierte Rollenspiel-Ulk ein Muß! *rb*











Dragon Half, Teil 1 & 2, ca. 55 Minuten (PAL), japanisch mit englischen Untertiteln, erhältlich bei ACOG, Tel.: 02626/8658



ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«

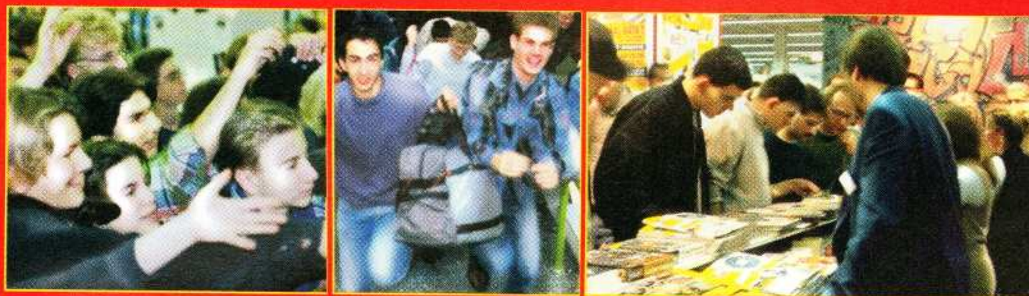


Computer
Online
Multimedia
Entertainment

WILLKOMMEN!!!!

15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12





INFOHOTLINE TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten/München
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Fax 02 34 / 94 688-44

EINTRITTSKARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene à 23 DM ____DM

___ Karten für Schüler/Studenten à 18 DM ____DM

(inklusive Vorverkaufsgebühr von 1 DM/Karte)

GESAMTPREIS ____DM

Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.

Name: ....

Straße: ....

Plz/Ort: ....

Unterschrift: ....

Telefon (für Rückfragen): ....

Bestelladresse: ICP, Eintrittskartenservice Computer '96, Innere-Kramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

SECOND HAND



Partystimmung in der MAN!AC-Redaktion: Grund ist nicht die vollständige Genesung (Bild) Eures Kleinanzeigen-Gurus Olli, sondern der damit beendete Streits um die Arbeitsvertretung. Ab sofort ist MAN!AC-Sklave Olli wieder für die Abtipperei zuständig. Webmaster Tobias führt zur Feier des Tages einen Freudentanz auf.

Da diese MAN!AC bis zum Rand mit Infos und Facts vollgestopft ist, blieben für die Kleinanzeigen leider nur zwei Seiten. Den übrigen ist bereits ein Platz in der nächsten MAN!AC reserviert. Bis dann, Olli.

SUCHE

NINTENDO

Final Fantasy 1+2, coole **Prügel- & Rollenspiele** für SNES. Tausche gegen Lord of the Rings, Young Merlin, Asterix, RoR, Turtles TE und Street Racer (auch 2:1!).
Tel. 0341/6880074 (Alexander Wiesböck)

Neuheiten, Modulsammlungen & Geräte für Nintendo und Sega. Suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970424

NHL´96 & Fatal Fury Special für SNES. Biete Probotector, Fifa Soccer 96, Rock´n´Roll Racing, Stunt Face FX, Samurai Showdown & R-Type3.
Tel. 07308/42524 (ab 18 Uhr, Andi)

Probotector 2 & Yie Ar Kung Fu für NES. Tel. 08807/91996

SNES + 2 Pads + Rollenspiele (evtl. Secret of Mana, Secret of Evermore usw.). Biete im Tausch Mega Drive + 2 Pads + 10 Games (z.B. Phantasy Star 2, Comix Zone, Solei, Alien Storm, Streets of Rage3 usw.). Rudolf Winfried, Am Krumbach 23, 92245 Kümmersbruck.

Spot goes to Hollywood für SNES. Tel. 089/796270 (Paul)

SEGA

Game Gear-Spiele: **GG Aleste & Phantasy Star**.
Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

MD- & MCD-Rollenspiele (z.B. Vay, Lunar usw.). Kaufe oder tausche gegen MD- & MCD-Spiele. Suche Turbo Duo-Konsole + Spiele. Tausche gegen MD + MCD + 9 Module + 9 CD´s! Suche GG Aleste1.
Tel. 08621/64096 (Manfred)

Mega-Bomberman für MD bis 60 DM, tausche auch gegen Myst für Saturn. Tel. 05721/82197 (ab 18 Uhr, Sandra & Thomas)

Nette Leute zwischen 6 und 66 Jahren suchen wir, die Lust haben, bei uns im **SEGA SATURN CLUB** mitzumachen (kostenlos!). Schreibt einfach an: Insider, Postfach 1213, 97206 Veitshöchheim.
Tel. 0172/8461384 (ab 18 Uhr)

Neuheiten (z.B. Virtua Cop 2) + Geräte + komplette Sammlungen für Sega, Sony & Nintendo. Suche auch Ultra 64 (us).
Tel. 0641/970436 (Monika)

Saturn & PS-News: Athlete Kings, Formel 1, Gun Griffon, Iron Storm, P. Dragoon 2, X-Men, Tekken1+2, Resident Evil, V-Cop, Nights, Thunderhawk 2, V. Hunter, RRR, Track & Field und Tohshinden 1+2.
Tel. 02246/5735

Tausche Talmits Adventure, Rolo, Techno Clash, Kong Monsters, Ottifants gegen D. Tracey, Fantasia, Alien Storm, Ghostbusters. Tausche für Saturn Virtua Fighter Remix. Interressierte kingeln bei
Tel. 0561/405430 (David)

PLAYSTATION

Achtung!!! Suche dringend **Top-Spiele** wie Shellshock, Resident Evil, Return Fire, Sidewinder u.a., die mehr als 80% Spielspaß bekommen haben. Zahle bei gutem Zustand bis 80 DM (Pal!). Ruft an:
Tel. 02801/4071 (Nils)

Kaufe & tausche **Spiele für Saturn & Playstation**, evtl. mit Konsole. Suche für SNES Strategie- und Rollenspiele.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Playstation-Konsole: Zahle 50% vom aktuellen Neupreis!!! Suche auch gebr. Farbfernseher (min. 50 cm!). Tel. 07405/8076
(ab 15 Uhr, Jonas)

PSX-Spiele: Gerne auch komplette Sammlungen mit Geräten. Suche auch Saturn + Super Nintendo mit Spielen. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Resident Evil (Pal) für Playstation, tausche auch gegen Spacehulk (fast nagelneu) und D. Tel. 0251/788417

Tausche PSX-Geräte (Neu, umgebaut) gegen Spiele & Geräte (SNES, PSX, MD & Game Boy). Nur Pal, inkl. Hülle und möglichst mit Anleitung. Zum fairen Preis kaufe ich auch jedes Spiel an! Tauschangebote mit Titel und Stückzahl an:
Klaus Braun, Heimstättenstr. 7, 95195 Röslau

Tausche & (ver)kaufe **Games für Playstation & Saturn**. Suche gebrauchtes Nintendo 64 und günstiges Saturn. 100% zuverlässig, ruft an – es lohnt sich! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Tausche **PS-Spiele**: Habe z.B. Gunship, RRR, Resident Evil usw. Suche Pro Pinball, Formel 1 usw. Tausche auch Komplettsammlungen von Magazinen oder tausche gegen PS-Spiele.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

True Pinball, Pro Pinball, Track & Field, Olympic Games, Namco Museum, Discworld, Fade to Back, Tekken 2, X-Men, Need for Speed, RRR, King of Fighters ´95, Viewpoint, Mickey Mania. Biete pro Spiel 50 DM. Tel. 05246/2183

EXOTEN

Bomberman 94 und andere Games für Turbo Grafx (nur us), alles anbieten! Holger Wohlhüter, Unterschönegg 3, 87727 Babenhausen. Tel. 08333/2013
(nur am Wochenende!)

Neo Geo CD + Games + Stick + Extras, Module und überhaupt alles für Neo Geo incl. Konsole. Verkaufe VCS 2600-Module!
Tel. 0531/2351982

Neo Geo CD und Spiele (z.B. Mutant Nation, Last Resort, Robo Army, Art of Fighting 1-3, Metal Slug und King of Fighters'95). Tel. 0231/331779

Neo Geo CD-Spiele: Samurai Showdown 1-3, Windjammers, Street Hoop, Last Resort, Fatal Fury 4, Metal Slug, Aero Fighters 3, Art of Fighting 3. Zahle für gut erhaltene Spiele bis zu 100 DM!
Tel. 09708/1067 (Oliver)

Spiele für Atari Lynx, Angebote an Michael Schelling, Bietigheimerstr. 38/4, 74379 Ingersheim.
Tel. 07142/56580 (ab 18 Uhr)

Turbo Duo mit div. Spielen. Suche auch andere Konsolen, z.B. PC-Engine + ganze Spielesammlungen. Habe zum Verkauf & Tausch PSX, NG, SNES etc. Ruft an:
Tel. 04962/5655 (ab 16 Uhr, Frank)

SONSTIGES

Defekte Konsolen aller Systeme. Biete Multinorm-Umbau und 50/60 Hz aller Systeme gegen 1-2 gebrauchte Spiele + Porto. Tausche 3DO mit Spielen gegen SNES oder Turbo Duo.
Tel. 08232/6575 (ab 18 Uhr)

Tausche & (ver)kaufe **Spiele & Konsolen für alle möglichen Systeme**. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen!
Tel. 089/1403732

Ständig **Spiele** (möglichst us oder jp, auch ältere) für PS, Saturn, MCD, MD & SNES. Evtl. auch Tausch oder Verkauf. Suche außerdem Soundtrack-CDs zu Videospielen. Tel. 0551/371551 (Daniel)



Intellivision-Spiele: Super Cobra & Tatankham. G7000: Frogger + Popey + Super Cobra. Jaguar: Space Ace + Dragons Lair + Rayman. Außerdem verschiedene Coleco- und Vectrex-Module.
Tel./Fax: 07162/41059 (ab 18 Uhr, Michael)

Spielesammlungen für SNES, Game Boy & Mega Drive. Spiele bitte mit Anleitung & Verpackung, nur Pal-Versionen und preiswerte Game Boys. Tel. 03634/38495
(18:30 bis 20 Uhr, Peter)

Automatenplatinen gesucht, besonders Klassiker-Jump´n´Runs wie Rainbow Island, Bubble Bobble, Lode Runner, Dragon Spirit, Gemini Wing usw. Tel. 0211/6801707 oder Fax 0221/6911819

Tausche Spiele für PSX, Saturn und N64. Suche & kaufe Animes jeglicher Art. Jan Freise, Ehst 1, 25881 Tating.
Tel. 04862/17337 (Fax:1629)
eMail: Jan.Freise@t-online.de

Saturn-Spiel Deat Heat, für Jaguar Powerdrive Rally & Atari Kart. Suche für Neo Geo CD Drift Out, Over Top, Last Resort usw.
Suche Vectrex-Spiele & verkaufe außerdem ca. 100 Games für alle Videospielkonsolen.
Tel. 08341/67792

VERKAUFE

NINTENDO

Ca. **80 Spiele für SNES und Mega Drive** zu verkaufen oder gegen SNES-, PS- & Saturn-Spiele zu tauschen. Habe z.B. Phantasy Star, DKC 2, NHL´96 usw. Preise nur 20-70 DM! Alle Spiele wie neu erhalten!
Tel. 030/3418661

Diverse **Super Nintendo-Spiele** (z.B. Yoshi's Island, Secret of Evermore usw.). Preise VHB. Suche auch PSX-Spiele bis zu 50 DM.
Tel. 03901/32556 (ab 18 Uhr, Steffen)

18 SN-Spiele (FF3, EWJ, ST: TN6) komplett für 400 DM oder Tausch gegen Playstation. Tel. 09971/30178

Verkaufe **SNES (50/60 Hz)** mit coolem Zubehör (Superscope, Multitap & ARP) und 28 Spielen (seltene Importspiele) für 2500 DM (NP 4000 DM).
Tel. 06074/67963 (Colin)

NES-Spiele: Probotector, Silent Service, Sword & Serpents, Gradius, SMB 1-3, Low G Man, Startropics, Tetris, NES-Konsole, Infrarot Pad, NES Advantage, sowie diverse SNES-Spiele.
Tel. 0202/773439 (ab 18 Uhr)

SNES (us, RGB) + 2 Pads + Adapter + 10 Spiele (Donkey Kong, Contra 3...) für 350 DM.
Tel. 05251/409902

SNES + 2 Pads + 5 Spiele (DKC, Mario, Meteroid, NBA Jam, SF 2 Turbo) für 350 DM + NN. Evtl. auch Tausch gegen PSX mit 1-2 Spielen.
Tel. 06559/468 (18-21 Uhr, Jörg)



Ballerfans der ersten Stunde erinnern sich an Konamis "Super Cobra"-Automat von 1981: Die Hubschrauberballerei in elf schwerbewachten Tunnels wurde von Parker 1982 für das VCS 2600 umgesetzt (Bild) und ist (nicht zuletzt wegen des formschönen Moduls) bei Oldiefans sehr beliebt. 1983 folgten Versionen des "Scramble"-Clones für Intellivision, MSX, VCS 5200 und Colecovision.



Probotector, T2 Judgement Day, Powermonger, Earth Defence Force, Mystic Quest für je 55 DM. Wings 2, Humans, Super Conflict, King of Monsters, Super Pinball, Popoulus, King Arthurs World, Tiny Toons für je 65 DM. Tel. 03062/58637

SNES (Nagelneu & unbenutzt) + Pad + 7 neue Spiele (SMW 2 usw.). Alles 100% ok, ein Gebrauchtspiel. Zusammen für VHB 400 DM oder Tausch gegen Sega Nomad incl. Spiel (100% ok & originalverpackt). Tel. 02554/8023 oder Tel. 05922/4564

SNES (us, RGB) + Adapter f. dt. Spiele + 16 Top-Games (us & jp!), z.B. Stunt Race FX, SM Allstars, SM Kart, S. o. Mana, NBA Jam TE, usw. zum unglaublichen Preis von nur 450 DM (NP 2500 DM)!!! Alles mit orig. Verpackung + Anleitung! Last Chance!!! Tel. 07191/86630

SNES + 2 Pads + 20 Spiele (z.B. Secret of Mana, Mario Kart) + Super Game Boy + Game Boy + 6 GB-Spiele + GB-Spieleberater + Top Secret-Spieleberater für zusammen 1.310 DM VHB. Ruft an: Tel. 07222/41389

SNES + 2 Pads + 8 Spiele + Action Replay 2. Alles 100% ok, (NP 900 DM) für VHB 400 DM. Tausche auch gegen Playstation + Pad & evtl. Spiel. Tel. 06581/5682 (Dennis)

SNES + 2 Pads + 8 Spiele für 350 DM. Sascha Tyson, Römergasse 6, 82487 Oberammergau. Tel. 08822/94084

SNES + 2 Pads + Scart-Kabel + ARP + 7 Spiele (SMW 2, SSF2, DKC uva.) + 15 Top-Game Boy Spiele für 470 DM oder Tausch gegen PSX + Pad + Spiel. Suche auch den Soundtrack zu Castlevania! Tel. 08751/4247

SNES + 2 Pads + Stereo-AV-Kabel + 4 Spiele (Plok, Super Soccer, NBA Jam, Super Metroid) für 270 DM. Auch einzeln! Tel. 030/9312275 (ab 17 Uhr)

SNES + Scart + 2 Pads + Universal-Adapter + Super Game Boy (incl. Tetris) + 8 Spiele (International Superstar Soccer Deluxe, Bomberman 2, Zelda, Parodius, Mario World, SSF 2, Mario Kart, F-Zero) + Spieleberater für 400 DM. Tel. 039408/5370

SEGA

30 MD-Spiele für 10-40 DM (z.B. NBA Jam, S.o. Thor, Mega Turrican, Soleil, Spacehead, Sonic 1+2, Taz 2, F. Dizzy, Warlock, Alladin, T Jam & Earl2, Radical Rex, Zombies usw.). Tel. 02261/43917 (Alex)

7 MD-Module (Demolition Man, Streetracer, PGA 3) zusammen 80 DM. 8 MCDs (Eternal Champion, Novastorm, Thunderhawk) nur komplett 90 DM. Tel. 02267/1862 (ab 18 Uhr oder Anrufb., Ingo Halassek)

Achtung! Superangebot für Saturn-Neulinge! Verkaufe **Thunderhawk 2 + Daytona USA + VF** für zusammen nur 55 DM, natürlich alles im Originalzustand! Tel. 07251/61257 (Volker)

Aufgepaßt! **25 MD-Module** sehr billig zu verkaufen (z.B. Thunderforce 4, Jungle Strike, Toe Jam & Earl 1+2, Landstalker und Shining in the Darkness)! Alles komplett für 620 DM! Tel. 0172/3610674

Genial! **Mega Drive + 21 Spiele** (z.B. Thunderforce 3, Shinobi, Dragon's Fury und Wonderboy 3+5) komplett für nur 480 DM! Unbedingt anklingeln bei Tel. 0172/3610674

Günstige **Saturn-Spiele**: VF, Clockwork Knight, Daytona, Bug, Mystaria. MD-Spiele: NBA Jam, Soleil, General Chaos, Lost Vikings. Alle Preise VHB (bis 50 DM). Tel. 06782/980112 (Jörg)

MCD 2 + 10 Spiele + Pistole + CDX Adapter für 550 DM. MD-Beat'em Up und Shoot'em-Up gegen Gebot! Tel. 05355/6235

MD2 + 11 Spiele (z.B. Pitfall, Fifa 95, usw.) + 2 Pads VB 400 DM. Tel. 02325/71427 (ab 19 Uhr)

MD2 + Flashback + Aladdin + D&D + 2 Pads für 80 DM. Virtua Fighter 2, Mysteria, Breath of Fire, Final Fantasy 2, Orge Battle, Chronotrigger, Evo, Landstalker + Book, Shining Force 1&2, Shadowrun us & Adapter. Tel. 04627/495 (ab 20 Uhr)

Saturn-Spiele für je 55 DM: Myst, Virtual Hydlide, Panzer Dragoon, Cyber Speedway. Tel. 05721/82197 (ab 18 Uhr, Thomas & Sandra)

PLAYSTATION

2 Memory Cards, NBA Jam TE, Magic Carpet, Thunderhawk 2 per NN, Preis VB. Ruft an! Tel. 04105/76221 (ab 15 Uhr, Dirk)

Air Combat, Extreme Games, Philosoma, Wing Commander 3 zusammen 200 DM oder einzeln je 60 DM. Alle Spiele neuwertig und einwandfrei! Michael Beckenbauer, Passauerstr. 31, 81369 München. Tel. 089/7696841

Alien, Rayman, Tekken u.a. Suche NeGcon, F1 u.a. Suche außerdem Mega Drive und VCS-Klassiker. Tel.04962/5190 (Jörg)

Battle Arena Toshinden 40 DM, Starblade Alpha 30 DM, Wipe Out 40 DM, Shockwave Assault 50 DM, Krazy Ivan 50 DM, Destruction Derby 50 DM. Tel. 02392/14376 (Marco, ab 19.00 Uhr)

D 50 DM, Ridge Racer Revolution 60 DM, Street Fighter Alpha 50 DM, Impact Racing 50 DM, alle deutsch! Tel. 07391/4788 (ab 18 Uhr, Chris)

Discworld (Pal) mit Auflösung! Resurrection - Rise 2 (Pal) und Pal-Strategiespiel. Alle Spiele neuwertig mit deutscher Anleitung, je 60 DM, zusammen 160 DM + 3 Demo CD´s! Tel. 02371/61268 (ab 18 Uhr)

F1, Tobal, Rayman, A-Trilogy, Overblood, VF2, V-Cop, Vampire Hunter, Derby 2, SF-Movie, F1 Live, Fifa 96, B-Road, Skeleton Warrior. Suche Sampras, Soviet Strike, Andretti 97, Mr. Bones & Tomb Raiders. Tel. 06271/5873 (Gilber)

Für PSX A-Train (US) NR 120 DM für 60 DM ca. zwei Monate alt. Bitte unter folg. Adresse melden: Harald Putz, Sudetenstr. 12, 87448 Waltenhofen

Für PSX: Magic Carpet, WC 3, Worms je 60 DM. Tohshinden, Rayman, Total NBA je 50 DM. MD: NBA Jam TE, NBA Live ´96, Earthworm Jim je 30 DM. NBA Jam, Castlevania, Spiderman je 20 DM. Tel. 030/8013511 (ab 15 Uhr)

3DO

3DO (FZ10) + 12 Spiele (Po'ed, Syndicate, Fifa Soccer, usw.) + Demo-CD + 2 Pads für nur 380 DM oder Tausch gegen Saturn. Tel. 04421/13467

3DO Panasonic, 2 Monate alt + Primal Rage + 3D-Geballer für gerade mal 250 DM. Tel. 0911/808971 (ab 16.00 Uhr)

Goldstar 3DO (8 Monate Garantie), 2 Pads, 14 Spiele (Wing Com. 3, Road Rash,..) 600 DM. Atari Jaguar, 2 Pads, 8 Spiele (AvP, Tempest 2000, Rayman,..): 350 DM. Barcode Battler 20 DM. Suche Lynx-Sp. Tel. 05721/77521

EXOTEN

Jaguar, Game Boy & Game Gear! Alles in Top-Zustand incl. Controller und Spiele. Obendrein Jaguar-CD, tausche auch gegen Playstation-soft- & hardware. Tel. 06022/23889 (ab 9 Uhr, Markus)

Neo Geo CD + Pad + Stick + 5 Spiele (Sengoku 2, Viewpoint, Fatal Fury 3, Street Hoop, Savage Reign) für VB 600 DM. Tel. 02921/16950

Neo Geo CD mit Multinormumbau + 9 CDs für 550 DM. 3DO + 5 CDs 290 DM. Lynx 2 + 5 Spiele 150 DM. Jaguar 50/60 Hz + 2 Spiele, neu 150 DM. Mak + 5 Platinen 300 DM. Tausche auch! Tel. 08232/6575 (ab 18 Uhr)

Tausche **Jaguar**, dt. 5 Topspiele (3 3D-Shooter, Cyberm. & Kasumi Ninja), 100% komplett und ok (außer Geräteanleitung) gegen Neo Geo, PSX usw. Verkauf 200 DM VB. Tel. 05321/22953.

Neo Geo-CD RGB + 2 Pads + 6 Spiele (Pulstar, SS 2, FF 3, SS Kicks 3, AoF 2, KoF ´94), alles 1A-Zustand für nur 700 DM VHB. Tel./Fax 05161/910610 (ab 18 Uhr)

(Ver)kaufe **Spiele und Hardware für Duo/Engine!** Tel. 02374/850355 (Peter)

Wer seine Konsolensammlung mit einem 3DO vervollständigen will, sollte schnell zugreifen. 3DO-Konsolen mit Spielen sind (sowohl gebraucht, als auch neu) billiger denn je. In wenigen Monaten wird die 3DO-Rubrik mangels Anzeigen aus der MAN!AC verschwinden!

OLDIES

Verschenke Mak mit Hyper Sports, Bubble Bobble, Tutankham, Zaxxon und weiteren Klassikern an denjenigen, der mit im Gegenzug seine vorzeigbare MD-Sammlung (gerne mit Klassikern) anvertraut. Tel./Fax 07162/41059 (ab 18 Uhr)

8 Vectrex-Spiele mit Folie & Musha Aleste 1+2 für MD zu verkaufen, Preise VB. Tel. 02303/238128

CBS-Colecovision Spielkassetten: Zaxxon, Smurf, Donkey Kong Junior, Pepper2, Omega Race, Cosmic Avenger, Lady Bug, Venture. Ohne Verpackung & Anleitung je 20 DM! Alle zusammen 140 DM. Tel. 02371/61268 (ab 18 Uhr)

SONSTIGES

(Ver)kauf von allen Videospielen (Saturn, Playstation, CDI, 3DO, Jaguar, Game Boy, Neo Geo CD, Mega Drive, SNES, Video CD´s, Vectrex): Spiele, Konsolen & Zubehör! Kaufe ganze Sammlungen, tausche auch! Tel. 08341/67792

Amiga 500 + 1MB + Action Replay-3 + Joystick + Mouse + 5 org. Spiele + Handbücher + Diskettenbox + S/W-Fernseher zusammen für 400 DM. Tel. 034243/20799 (ab 18 Uhr, Jörg)

Animes: Patlabor 1 & 2, Gunhed, Judge, L. of the O., Wings of Honm., Heavy Metal, Star Trek 6 (engl.) für 30 DM, Tel. 08202/8267

Div. Zeitschriften (wie neu!): Power Play (1988-1992), Atari Inside (1995, 96), Jaguar-Magazine (1995), ST-Magazin 5/92, ASM 1/92; 5/92; Electronic News & Fun (1994, 95) Tel. 04421-745397

Dragonball GT-Cards. 5 GT-Cards 150 DM. 5 normale DBZ-Cards für 10 DM. Eine silberne Karte 2 DM. Original mit japanischen Texten, Rarität, sofort handeln! Geld und Mengenangabe beilegen! Robert Franiatte, Rastatterstr. 4, 70499 Stuttgart.

Fachbücher: Zen of Graphics Programming, 3D-Game-Programming je 70 DM inkl. CD-ROM 1000 Seiten stark (US-Bücher). Kaufe PSX-Games! Tel. 0531/2351982


GEBT EUCH DEN
WAHNSINN
JEDEN MONAT
Mit dem MAN!AC-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.
Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering
MANIAC ABO-SERVICE
Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt 59,90 Mark (europäisches Ausland 79,90 Mark).
Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!
Ich will folgenderweise bezahlen: Bequem per Bankeinzug gegen Rechnung
Konto-Nr:
Kreditinstitut:
Bankleitzahl:
Meine Adresse:
Name, Vorname
Straße, Hausnummer
PLZ, Wohnort
Datum/1. Unterschrift
2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)
NACHBESTELL-SERVICE
Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich 5,90 Mark zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.
11/93 3/94 5/94 8/94 10/94 12/94 1/95 2/95
3/95 4/95 6/95 8/95 9/95 10/95 11/95 1/96
2/96 3/96 6/96 7/96 8/96 9/96 10/96
Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.

LAST RESORT

MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen! Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

WIPEOUT 2097

PS

Um die Phantom Class anzuwählen, haltet Ihr im Hauptmenü L1, R1 und SELECT gedrückt. Dann betätigt Ihr ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.
Wenn Ihr während des Spiels die Waffen durchschalten (und beliebig oft anwenden) wollt, haltet Ihr im Rennen L1, R1 und SELECT gedrückt und betätigt ✖, ✖, ■, ■, ●, ●, ▲.
Ihr beschafft Euch unendlich viel Zeit, indem Ihr wieder während des Spiels L1, R1 und SELECT gedrückt haltet und dann ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖.
Wer seinen Raumer mit einem Dauer-Energieschild schützen will, drückt im Spiel L1, R1 und SELECT, dann ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.
In der nächsten MAN!AC verraten wir Euch die Paßcodes für alle Strecken und Rennklassen, sowie die Codes für die Phantom-Class-Challenge und den superschnellen Piranha-Jäger.
Außerdem will uns Ingo von Psygnosis verraten, wie Ihr statt des Raumjägers eine fette Hummel oder einen fliegenden Hai steuert.



Für die "Phantom Class" haltet Ihr im Hauptmenü L1 + R1 + SELECT
▲ ▲ ▲ ● ● ●



Während des Flugs stehen alle Waffen parat: L1 + R1 + SELECT
✖ ✖ ■ ■ ● ● ▲



Unendlich viel Zeit: L1 + R1 + SELECT
▲ ■ ● ✖ ▲ ■ ● ✖



Dauer-Energieschild: L1 + R1 + SELECT
▲ ✖ ■ ● ▲ ✖ ■ ●

THE HORDE

Neben den drei Cheats, die wir in MAN!AC 9/96 abgedruckt haben, sind uns vier weitere Kombinationen zu Ohren gekommen, die Ihr jeweils im Pause-Modus eingeben müßt:

Alle Items

B ▶ ◀ ◀ ▼ ▶ A A ◀

Videosequenzen ansehen

▶ A ◀ ◀ A ▲ ▼

Auto-Map

◀ A ▲ ▼ B A A B

Weiterspielen in zerstörter Stadt

A ▼ ▼ ▶ A ▼

SPIDER-MAN

Um in den Debug-Modus zu gelangen, drückt Ihr während des SEGA-Logos ▲, ▶, ◀, A, Z, Y. Startet das Spiel und Ihr könnt mit den Tasten X, Y und Z ein Debug-Menü aufrufen, Lebensenergie, Netz und Leben auffüllen.

PO'ED

Wem die Levelanwahl aus MAN!AC 9/96 noch nicht langt, vergnügt sich mit einem Haufen weiterer Cheats:

Volle Bewaffnung

Im Map-Mode ■ + **SELECT** gleichzeitig. Dann solange ◀, bis der Pfeil auf Euch zeigt. **START**, um zur Karte zurückzukehren. Während sich die Kamera bewegt, drückt Ihr gleichzeitig **L1**, ■, ● und ✖. Verlaßt den Map-Mode mit **SELECT** und drückt auf die ▲-Taste.

Unverwundbarkeit

Im Waffen-Menü wählt Ihr die Bratpfanne aus. Geht danach nochmal ins Waffenmenü und drückt gleichzeitig auf ● + **R1**, bis "999" neben Eurer Energieanzeige erscheint.

Waffen aufladen

Während Ihr zu Fuß unterwegs seid, macht Ihr mit ■ + **L2** einen Backflip. In der Luft drückt Ihr ◀ + ✖ + ●.

Lebensenergie aufladen

Wie oben, aber in der Luft ▼ + ✖ + **R2**.

Abspann

Im Hauptmenü geht Ihr auf "Load Game", haltet ▶ gedrückt und drückt ●. Laßt das Steuerkreuz los und betätigt ▲. Jetzt drückt Ihr gleichzeitig nach ◀ + ■, laßt los und drückt nochmal auf ▲. Der Abspann erscheint automatisch.



VIRTUA FIGHTER KIDS

Genau wie bei "Virtua Fighter 2" könnt Ihr auch bei Segas Kiddie-Version mit Endgegner Dural antreten (Bild oben), den goldenen Dural anwählen oder einen Gitternetzmodus starten (Mitte). Besonders witzig: Dural mit transparentem Kopf, in dem Euch ein Fisch anlacht (unten).

Silberner Dural

Akira anwählen, dann ▼ ▲ ▶ ◀ + A

Goldener Dural

Akira anwählen, dann ▼ ▲ ◀ ▶ + A

Wire Frame Modus

L gedrückt halten, bis das Spiel beginnt

Fisch in Durals Kopf

Dural anwählen (s.o.), C gedrückt halten

First-Person-View

L + R bis zum Kampfbeginn

EARTHWORM JIM 2

Wer an zusätzliche Waffen-Munition kommen will, pausiert das Spiel und gibt eine der folgenden Kombinationen ein:

Homing Missiles

Y A ▲ X C ◀ Y ▲

Nuke-Gun

Y A X ▲ ▶ ▶ ◀ ▲

Machine-Gun

A ▲ ▼ ▶ ▶ ◀ X C

PANZER DRAGOON 2

Im Titelbild gebt Ihr die Joypadkombination ◀, ▶, ◀, ▶, ▲, ▼, ▲, ▼ ein, damit der Drache mit doppeltem Tempo über den Schirm braust.

◀ ▶ ◀ ▶ ▲ ▼ ▲ ▼

IMPACT RACING

Ingo Westemeyer aus Kellertal hat "Impact Racing" zwar nur einen Tag lang gespielt, trotzdem hat er drei Paßwörter herausgefunden und uns gefaxt.

Paßwort	Funktion
I.AM.IMORTAL	unsterblich
LOADSOFSTUFF	unbegrenzt Special-Waffen
JOURNEYS.END	Abspann

VIRTUA RACING

Wenn Ihr das Tageslicht ausknipsen wollt, um nachts zu fahren, haltet Ihr im Ladebildschirm die Tasten A, X, Y und Z gedrückt. Anschließend betätigt Ihr START.

A + X + Y + Z , START

Einen versteckten Streckenteil findet, wer hinter dem ersten Check Point des "Amazon Falls"-Kurses mit Top-Speed durch die Barriere rechts fährt.

W. A. MILITARY COMMANDER

Während der Demo zur achten "Campaign" erscheint ein Dinosaurier auf dem Bildschirm. Wenn Ihr schnell die Tasten X, Y und Z auf dem ersten Controller drückt, wird das Bild angehalten. Mit den Joypadtasten und L/R ändert Ihr nun den Blickwinkel.

Ihr könnt Multiplayer-Kampagnen spielen, wenn Ihr Euch im Musikmenü unter "BGM 5" geduldig alle Soundeffekte anhört.



CRASH BANDICOOT

Martin Lethaus hat uns per eMail einen super Paßcode zur amerikanischen Fassung des Sony-Hits zukommen lassen. Gebt Ihr den Code (siehe Bild) ein, sind alle Levels zugänglich und Ihr bekommt alle Schlüssel sowie Gems! Wer uns seine Codes ebenfalls per eMail schicken will, benutzt bitte die Adresse **ManiacAndy@aol.com**.

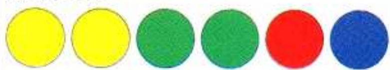
BRAINIES

Auch ältere Spiele kommen bei uns nicht zu kurz. Für Euch haben wir eine kleine Farbenlehre zu "Brainies" erstellt...

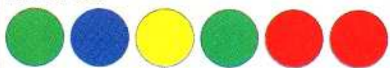
Level 10



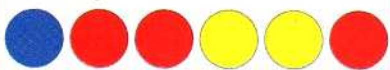
Level 20



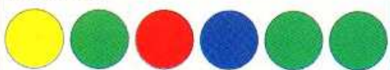
Level 30



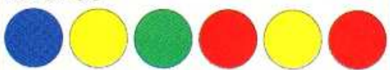
Level 40



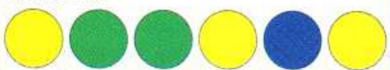
Level 50



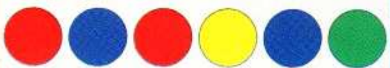
Level 60



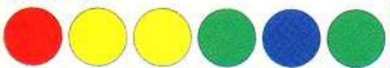
Level 70



Level 80



Level 90



SUPER MARIO 64

Ein brandneuer Trick von Christian Baumer aus Nürnberg: Sobald Ihr auf den ersten feuerspuckenden Bowser trefft, sammelt Ihr 1000 Münzen auf – das dauert zwar einige Zeit, aber Eure Ausdauer wird mit einem Cheat-Mode belohnt. Ist der Modus aktiviert, erhöht sich die Lebenszahl auf 25. Verliert Ihr danach ein Leben, kommt in Wirklichkeit eines hinzu, sammelt Ihr ein Bonusleben, wird Euch eins abgezogen.

DESTRUCTION DERBY

Marco Finessi aus Mühltal hat lang genug auf die Saturn-Fassung des Playstation-Hits gewartet und gleich am ersten abend einen Namen benutzt, der schon bei der Sony-Variante funktionierte. Gebt Ihr "REFLECT!" ein, kann keiner mehr Euren Wagen kaputtfahren.

TIME COMMANDO

Zwei nützliche Paßcodes hat uns Katy Nedeljov aus Voerde geschickt. Sie hat herausgefunden, wie Ihr nach Rom kommt und wie Ihr Euch gleich zu Beginn mit vier Energiebalken austattet.

Code	Funktion
CBUBRHEN	Zeitsprung nach Rom
JYVFAFLK	vier Energiebalken

RESIDENT EVIL

Bitte fair bleiben! Einige Leser haben uns "definitiv richtige" Tastenkombinationen zu Virgins Top-Seller zugeschickt und wollten dafür eine Belohnung abstauben – keine hat funktioniert.

Wer uns den richtigen Cheat für alle Waffen verrät, erhält als Belohnung ein MAN!AC-T-Shirt und unsere handsignierte Erstausgabe (unbezahlbares Fossil aus grauer Videospiel-Vorzeit)...

BUSTER CODES

Ab dieser Ausgabe veröffentlichen wir auf vielfachen Leserwunsch regelmäßig die neusten Codes zum Schummelmodul Game Buster/Action Replay.



3D Lemmings (PAL)

Unendlich Zeit	80089fb0,003b
Nur einen Lemming retten	80105502,0001
Unendlich viele "Blocker"	3011195c,0001
... viele "Bomber"	3011195e,0001
... viele "Builder"	3011195f,0001
... viele "Climber"	30111963,0001

Alien Trilogy (PAL)

Unendlich Lebensenergie	8009a5D4,03e7
... Panzerung	8009A5D6,03e7
... Pulse-Granaten	8009A5E4,03E7
... Flammenwerfer-Energie	8009A5E6,03E7
Flammenwerfer im Gepäck	8008F8DE,0001

Ridge Racer Revolution (PAL)

Alle 12 Autos anwählbar	801de564,0028
Kleine Fahrzeuge	801e65dc,0028

Tekken 2 (PAL)

Unendlich Lebensenergie	800D0AC6006E

Warhawk (PAL)

Unendlich viele Raketen	801b8c56,0064
... "Doomsday"-Bomben	801b8c60,0001

Wipeout (PAL)

Rapier-Modus einschalten	d01f7018,0000
	801f7018,0001
Rapier-Levels zugänglich	d01f7018,0001
	801f7042,0101

Worms (PAL)

Timer stoppen	801454ac,0b89
Unendlich "Cluster-Bombs"	80144e5c,0005
... Homing-Missiles	80144e54,0002
... Dynamitstangen	80144e70,0002



Daytona USA (PAL)

Master-Code	F6000914 C305
Unendlich Zeit	0600932A0009
Alle Wagen	0601D4C6 0009
	0601D4C8 0009

Sega Rally (PAL)

Master-Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Unendlich viel Zeit	160B0536 9911
Lancia & Lakeside anwählbar	16040062 0600

Virtua Fighter 2 (PAL)

Master-Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Unendlich viel Energie	16062444 00A0
"Out of Ring"-Kämpfe	160E0068 004F
"Unterwasser"-Level spielen	160E0038 0010
	160E001A 0002
"Low Gravity" aktivieren	160E007A 0024

NEXTTIME 12/96



BIG MOUTH

Endlich Klarheit über die Zukunft von Ryu, Chun Li & Co.: Während sich acht Angehörige der "Street Fighter"-Sippe (u.a. Zangief und Cammy) in "X-Men vs. Streetfighter" mit ebenso vielen Marvel-Helden die bildschirmfüllenden Specials um die Ohren hauen, wurde die Familie für ihr Polygon-Debüt erweitert. In "Street Fighter Gaiden", das kürzlich in Japan vorgestellt wurde, trefft Ihr neben den Polygon-Verwandten von Chun-Li, Zangief, Ken und Ryu auch neue Helden, wie den finsteren Dr. Dark. Oben seht Ihr Chun Li im Clinch mit dem Knochen-Klopper Skullo, im Bild rechts prügelt Ryu gegen die dunkelhäutige Pullum.







Torsten Moe (PR-Manager Sega Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Sega Rally (Sega, 1995):

"...weil es die beste Fahrsimulation ist, die es auf Konsole gibt. Um genau zu sein: Das beste Rennspiel aller Zeiten!"

2. Winter Games (Epyx, 1985):

"...weil dieses Spiel meine Begeisterung für Videospiele entfacht hat. Ich habe endlose Winternächte mit diesem Titel verbracht..."

3. Mega Bomberman (Sega, 1994):

„...weil ich trotz der ganzen technischen Entwicklung auch heute noch gerne zum fröhlichen Bomben das Mega Drive einschalte."

erscheint am 13. November



...und dann ist es wieder an der Zeit, die neuesten Konami-Entwicklungen in Augenschein zu nehmen: Wir freuen uns auf ein brandneues Japan-Rollenspiel und das langerwartete "**PROBOTECTOR**"-Update für die Playstation. Ob auch das 32-Bit-"Castlevania" (siehe Bild) in Deutschland erscheinen wird, werden wir von Konami sicherlich auch erfahren...



Nach unseren Ausflügen nach London und Kanada bleiben wir dem Jet-Set treu: Wir folgen einer Einladung nach Liverpool und schauen den Elite-Programmierern von **PSYGNOSIS** bei der Entwicklung ihrer neuen Spiele über die Schulter. Ach, ja: Wenn Ihr diese Zeilen lest, testen wir gerade **WAVE RACE** für das Nintendo 64. Unsere Meinung wollen wir Euch nicht vorenthalten.

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	SF Alpha 2 (SF Zero 2) Capcom	Beat'em-Up November
2	Tobal No.1 Square	Rollenspiel nicht geplant
3	Virtua Fighter Kids Sega	Beat'em-Up erschienen
4	Fighting Illusions Xing	Sport Ende 1996
5	Albert Odysee Sunsoft	Rollenspiel nicht geplant
6	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
7	World Stadium Namco	Sport nicht geplant
8	Over Blood Riverhill	Rollenspiel nicht geplant
9	Popolocrois Sony	Rollenspiel nicht geplant
10	Super Mario 64 Nintendo	Jump'n'Run März 1997

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

MIT SPIELEN GESEGNET

System	erstes Spiel	Spiele bis	Anzahl
Super NES	1990	1996	1100
NES	1983	1996	1050
PC Engine/CD	1988	1996	700
Mega Drive/CD	1972	1996	600
Atari VCS	1977	1990	450
Master System	1985	1995	270
Playstation	1994	1996+	200
Saturn	1994	1996+	180
Colecovision	1982	1984	160
3DO	1993	1996	110

DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN: Jeden Monat präsentieren wir Euch eine Statistik aus der Welt der Spiele – mal informativ, mal kurios. Der Statistik liegt eine Datenbank mit 9.000 Video- und Computer-Spieloriginalen, sowie 20.000 Umsetzungen zugrunde – mit rund 90 Prozent aller jemals entwickelten Spiele ist die MAN!AC-Datenbank das größte Nachschlagewerk zu Eurem Hobby. Diesmal verraten wir Euch, welche Konsole – von 8-Bit bis zur Next Generation – mit der größten Spielebibliothek gesegnet ist, wieviele Titel für das Gerät entwickelt oder umgesetzt wurden. Ein "+" hinter der Jahreszahl bedeutet: "Die Spieleentwicklung ist noch in vollem Gang!".

Besiege die Mächte der Finsternis!

TERRANIGMA™*



MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT







EXKLUSIV VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.

Nintendo®

HAVE MORE FUN